THE LAST OF US - PART I GÖZYAŞLARIMIZI BİTTİ Mİ SANDIN?

YERİNDE DURAMAYAN OYUN DERGİSİ

Oyungezer

Eylül 2022/09 • 15₺ (KDV Dahil) • Sayı: 179 • ISSN: 1307-8933



GAMESCOM'22

GİTTİK, GÖRDÜK, YAZDIK!

SKULL AND BONES ✦ M&BII: BANNERLORD ✦ INKULINATI ✦ RETURN TO MONKEY ISLAND ✦ MOONBREAKER





İÇİNDEKİLER



SELAM OGZ!



PORTAL

DOSYA

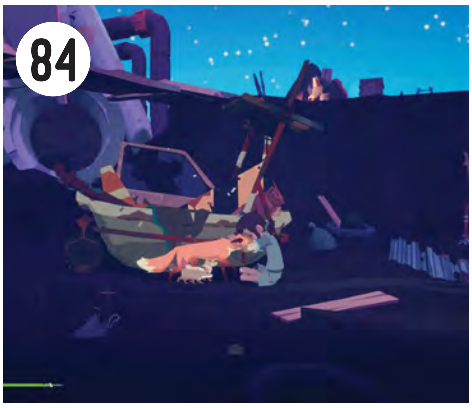
İNCELEMELER

ALT

MEDDYA

DATA

PİKSEL



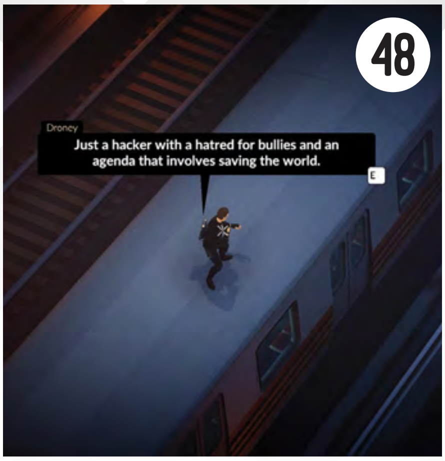




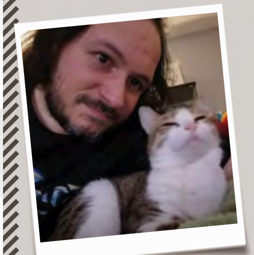












CAN ARABACI
can@oyungezer.com.tr

Hoş Geldiniz!

Ne yazık ki oyuncular olarak son kalelerimizden biri olan Steam de düştü düşecek gibi gözüküyor. Bu ay tatsız bazı zamlarla karşı karşıya kaldık yine (sanki geri kalan her şeyde de maruz kalmıyormuşuz gibi) Birçok firma eski / yeni oyunlarının Türkiye fiyatlarında gazı kökleyiverdi bir anda. Hani zaten eldeki avuçtakini arttırmanın derdindeyken elimizdeki yegâne kaçış araçlarının da omuzlarımıza böyle çöküvermesi hoş değil tabii. O yüzden hani "Sakın ha, önsipariş yok bak!!" falan kuralını yutup, yakın dönemde ilginizi çok çeken illa oynamak istediğiniz oyunlar varsa daha da pahalanmadan almak akıllıca olabilir. Girişten direkt iç karartıcı başladık biraz, farkındayım ama Oyungezer'i oyunlar ortak paydasında toplanan bir arkadaş ortamı samimiyetinde gördüğüm için uyarmadan geçmek istemedim.

Neyse, can sıkıcı şeylerden uzaklaşacak olursak… Covid başladığından beri ilk defa Köln'e geri döndük Gamescom için. Daha doğrusu Gülhis döndü. Bize (ve tabii size de) bolca oyun haberi, fotoğrafı ve anısı getirdi. İlerleyen sayfalardaki dosyamızda Gülhis'in maceralarını okuyabilirsiniz.

Onun dışında bu ay Spider-Man'in PC çıkartması ve The Last of Us Part I'in PS5 çıkartması geçti sayfalarımızdan. Ha, bir de Ömer "Total War: Warhammer III bu sefer vallahi oldu. Kaç sayfa yazayım? 6 olur mu? 8?! 10???" diye bizi tehdi—ehm, ikna ederek genişçe bir Warhammer yazısı yazdı. Sırf bunlar değil tabii, daha irili ufaklı bir sürü oyunumuz var. Geçen ayki oyun kıtlığının ardından sayfaların renklenmesi bizim de neşemizi bir nebze olsun yerine getirdi.

Ama siz bir de önümüzdeki ayı görün…

email, twitter, discord
facebook, youtube

Selam! OGZ



Gülhis Canpolat

EE BİRDEN SOĞUDU HAVA, NE AYAK?! Sonbahar da çat diye geldi, allahtan önümüzdeki aylar oyun dolu. Evde sıcak bir kahvemizle dış dünyayı unutabileceğimiz bir sürü oyun geliyor. Ama halihazırda kafanıza koyduklarınız yetmez belki diye ben Gamescom 2022 dosyasında acayip inanılmaz fazla oyun önerdim size. (Tabii hava birden yeniden ısınırsa dergi çıkarken, bu kısım çok abesle iştigal olacak… AMA SOĞUK İŞTE!)



MİSAFİR EDİTÖR:

SABRİ ERKAN SABANCI



Geçen ay "Sabri sen konuksun Eylül'de" dendiğinden beri buraya ne yazacağımı düşünüyorum. Buralara ne yazacağını kesinlikle bilemeyen bir insan olarak ne diyeceğimi o kadar süre geçmiş olmasına rağmen hâlâ bilemiyorum. Özellikle bunu yazarken bir otel odasında olunca ne yazacağımı duble bilmiyorum. Güvenli alanımda değilim, kedimi istiyorum ühü ;_; (Sabri'ye kedi verelim mümkünse, mağdur etmeyelim misafiri lütfen. -G.)



Misafirin önerisi

New Girl: Disney Plus'ın sanırım benim için en büyük artılarından biri Fox'un orijinal içeriklerine de erişebilmek oldu. Genellikle "izlenen içerik" konusunda über fikirlerim olmadığından New Girl en sevdiğim sitcomlardan biri desem şaşırmazsınız. Zooey Deschanel'e crush'ım olmasını bir yana koyarsam, ekibin arasındaki kimya bile bu diziyi önermem için yeterli.



Bize Yazın!

Sadece selam@oyungezer.com.tr değil, Facebook duvarımız, Twitter sayfamız, Discord kanalımız da emrinize amade. Gelin!

BiZi TAKiP ETMENiN O KADAR ÇOK YOLU VAR Ki...

Oyun dünyasını bekleyen tehlike ve bir tutam sıkıntı...

Umut Şenol



"Oyun dünyasını bekleyen tehlike, oyun dünyasını bekleyen tehlike nereli, oyun dünyasını bekleyen tehlike boyu kaç, oyun dünyasını bekleyen tehlike sevgilisi..." gibi uzayıp gitmeden konuya gireceğim Sevgili Oyungezer Ailesi. Zira çok doluyum çünkü yaşadığımız coğrafya ve zamanlar daha fazlasına izin vermiyor zaten. Üzerinde durmak istediğim konudan ilki Last of Us 2, RDR 2 ve 2018 God of War'un başını çektiği "sinematik imörjın" ekolü. Bildiğiniz gibi oyunların da artık sinemadan esinlenildiği bir çağda yaşıyor ve her yapımcının oyunlarını "a massive cinematic immersion" diye pazarladığı günlerden geçiyoruz.

Bunun benim hoşuma gitmeyen tarafı ise bunun oyun fiyatlarına muhtemel etkisi. Hiç kimsenin dikkat etmediği, oynayışa zerre etkisi olmayan grafiksel detaylara para harcanmasından ziyade oynanışın cilalanması gerektiğini düşünüyorum. Linç yiyeceğim lakin bu ekolün başında RDR 2 geliyor. Yok at testisiymiş, çamurda botun izi çıkıyormuş, yulaf taneleri çataldan dökülüyormuş, gerçekçi terleme efekti falan derken bir silahşörü kontrol ettiğim vahşi batı temalı bir oyunda silahlı çatışmalar ve aksiyon bu kadar kalas ve görev dizaynı bu kadar tek düze olmamalı. Arthur Morgan'ı kontrol etmek çoğu zaman 2008 yılındaki Nico Bellic'i kontrol etmekten daha "kalas" hissettiyor. Görev dizaynı ise en yavaş yürüme hızında kampın başından sonuna yürümek, 10 dakika at sürmek ve iki dakika çatışmak üzerine kurulu (bölüm açan ve kapatan görevler hariç.) Yanlış ata bitince "mission failed" olması, oyunun istediği yerde siper almayınca aksiyon sekansının ilerlememesi gibi aşırı çizgisel sınırlar can sıkıyor. "Bütün bunlar yaşayan dünya için gerekli" diyenlere de "Vahşi Batı'da bir kanun kaçağını oynadığımız oyunda dünyanın inandırıcılığı soygun, çatışma, kovalamaca ile değil de gerçekçi terleme ve çamurda at nalı izi ile sağlanıyorsa biz oyuncular olarak neye önem verdiğimize karar veremiyoruz" derim.

Gülhis: Ben bu konuya biraz farklı bakıyorum sanırım. Yani bütün bu detayların hepsine oyunu oynarken direkt olarak dikkat etmiyoruz zaten. Ama göz ucuyla yakaladığımız şeyler o oyunun daha bütünlüklü bir tecrübe haline getiriyor bence. Ha bu herkesin hoşuna gidecek bir şey mi? Hayır. Geçen bunu yayında Anton'la da konuştuk. Ormanda 30 dakika at sürmekten gocunmayan adam seviyor zaten bu oyunu, çünkü bunu arayarak geliyor. Ha son zamanlarda oyunların cidden insandan çok fazla zaman çalması gibi bir sorun gerçekten var. Ama bu başka bir mesele.

Sabri: Verdiğin RDR 2 örneği kesinlikle son dönemdeki Rockstar'ın problemi şimdi. RDR 2'nin inanılmaz bir hikâye olduğu ve harika bir karakter gelişimi anlattığı gerçeği çoğumuzun (özellikle ilk oynayışta) gözünü aşırı boyuyor ve gerek oyun inceleyen insanlar olsun gerek herhangi normal bir oyuncu olsun bu ilk tecrübeyle oyunlar hakkında konuşuyor ister istemez. Eğer ilk oynanışta bırakılan o izlenim aşırı olumluysa, senin üstünde durduğun problemler (ki hepsine hak veriyorum ben) göz ardı ediliyor çoğunluk tarafından. Ben PS4'te ilk oynadığımda hayatımda oynadığım en iyi oyunlardan biri olduğuna adım gibi emindim. Xbox One X aldığımda ikinci defa oynayayım dedim ve aşırı hantal oynanışından bitiremedim bile. Keza ilk The Last of Us'ı Part II çıkmadan önce oynamak istediğimde de aynı problemle karşılaştım. Ve evet, kesinlikle linç yiyeceğiz :P

Bunun tehlikesi ise Take 2 CEO'sunun "Oyuncular 70 dolar ödemeye hazır" şeklindeki cüretkâr söylemi ki bu 2 yıl evvelinin 70 doları. Benim şikâyet ettiğim nokta "oynayış PAHASINA sinematik anlatım". Oyuncular olarak ara sahne sinematikliği ile oynayış sinematikliğini birbirine çok karıştırıyoruz ve bu da yapımcıların işine geliyor. Yeni nesilden beklentim bol bol 4K 60 FPS güzellemesi olacak bu yüzden. Karakterlerin saç ve sakallarında biriken kepekler, al yanaklar, annelerimizin "vitaminsizlikten" dediği tırnaklardaki beyazlıklar görülebilir olacak ama oynayış yerinde sayacak ve sinematiklik pahasına çok sınırlayıcı olup bu oyunlarda yeni nesil ile birlikte bence 85-90 birime satılacak. Kısacası oynanış pahasına gereksiz animasyon ayrıntılarının gözümüzü boyamasına izin vermemeliyiz bence. Yeni nesil ile birlikte tutkulu biri gelip saf animasyon kasıp oynanışı 2005'ten kalma bir oyun çıkarıp bunu 90 birime satabilir. Haksız çıkmak isterdim ama ne yazık ki haklı çıkacağım. (Free IronStone.)

Sabri: Yalnız oynanışı 2005'te kalmış bir oyunu ekmeksiz gömerim ben... Şaka bir yana da, pahalı oyun = pahalı oyun bence, bu kadar detaylıca irdelemeye gerek yok. Sadece firmaların daha fazla para kazanmak istemesi dışında bir şey değil. Call of Duty de 70 Dolar günün sonunda ve bahsettiğin gibi sadece detaylardan ibaret bir oyun değil, hatta tam aksine dümdüz sen bir silahsın gidiyorsun yani. Fiyatlandırma biraz da firmaların oyun sektörünün nasıl gitmesini istediğini ya da nasıl gideceğini düşündüğünü gösteriyor bence. Sony, Activision (en azından satın alım tamamlanana kadar), Take Two yıllardır bildiğimiz ve alıştığımız "Oyunu çıkar ve sat" taktiğinden gidip daha fazla gelir elde etmek için de fiyatları yükseltirken Microsoft da abonelik taktiğini deniyor. Bunlardan hangisinin başarılı olacağını bilemiyorum tabii ama Sony'nin bile Playstation Plus'ı yeniden şekillendirdiğini düşünürsek firmaların da fikirleri değişiyor gibi.

Gülhis: Bu konuda Sabri'ye katılıyorum ben de. Evet, bir şeylere gereğinden çok para vermeye hazır insanlar her zaman var olacak. Ama pahalı oyun = pahalı oyun, sadece oyunun pazarlamasını tamamen görsellik üstüne kurulu olan internette grafikleri kullanarak yapmak çok daha kolay olduğu için bu tarafın üstüne gittikçe eğiliyorlar. Tabii bir de teknolojinin olanaklarını kullanarak yüksek render yapmak cidden insanı düşündüren, uğraştıran ama bıktırmayan, bütünlüklü bir oynanış mekaniği yaratmaktan daha kolay olsa gerek. Lafım sanat departmanlarına değil kesinlikle ama anlıyorsunuzdur. Biri teknik beceri, öbürü oturup kafa yormayı gerektiriyor. Hangisi daha ucuza gelip daha pahalıya satılabilir?



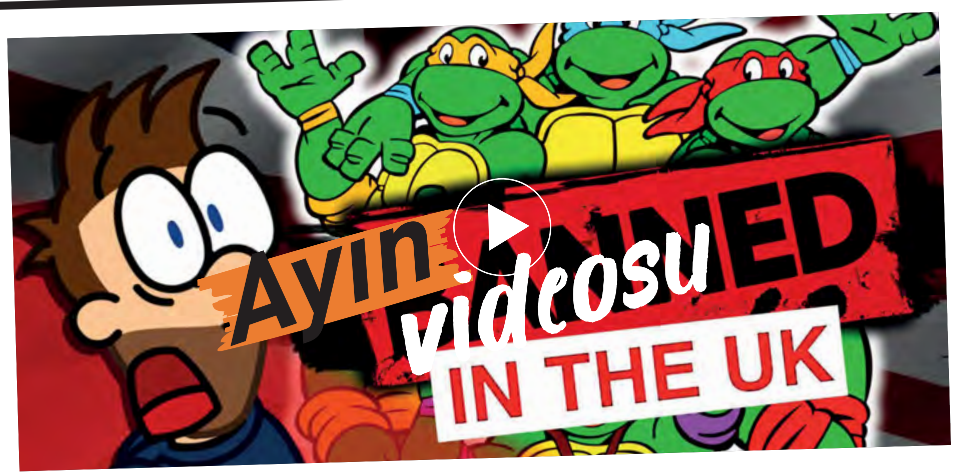
Şikâyet ettiğim diğer nokta ise Playstation Türkiye olacak. 2 yıldır PS5'in resmi yollardan değil de karaborsa ve stokçular üzerinden sağlanıyor olması bir yana günümüzde PS5'in resmi satış fiyatını bilen yok. Herkes kafasına göre çeşitli bundle paketler ile fiyat belirlemiş. PS Türkiye benim gözümde karaborsa ve stokçuluğa göz yumuyor ve bunu çözmek için adım atmıyor zira kendileri şu an Ellie ve Joel ile ilgili caps'ler yapmakla meşgul. Yeni çıkmış AAA oyunlar haricinde aynı oyunları XBOX'dan daha pahalıya satması, Mart 2020 tarihinde "March Madness" indirimleri sırasında bizdeki "fırsatlar ve teklifler" sekmesinin kaldırılması, "Miles Morales Türkçe çıkacak-çıkmayacak iletişim hatası olmuş" gibi oyunun kendi dilinde bile çıkacağını kestiremeyen gayri ciddi bir yönetim söz konusu. 1999'dan beri PS kullanıcısı olarak yaka silkmiş vaziyetteyim bu yüzden ömrümde ilk kez XBOX'a geçtim. Türk genci olarak stok bekleyecek durumda değilim zira maalesef paramız aydan aya değer kaybediyor ve işler yoluna girmezse stok sorunu 2077 yılında çözülünce döviz kuru ne olur Tanrı bilir. (8300 TL iken bile stokçular 12-15 arası satıyordu.)

Gülhis: Maalesef bunlar hep pazarlama işte. Ve pazarlama da hiçbir zaman tüketiciyi düşünmeyecek. Ben de PS5 düşünüyordum, ama gerçekten bulmak mümkün değil. İnternetten sipariş etmek ve kutudan salatalık çıkması gibi bir risk cidden mevcut. Ve bu Sony gibi bir markaya yakışmıyor, bu konuda haklısın. Ama büyük ihtimalle Türkiye çok küçük bir pazar olarak kaldığı için sürekli arada kaynıyor detaylar. Belki ben şirketlere çok bel bağlamayan biri olduğum için bana çok dokunmuyor. Zaten çok da bir şey beklemiyorum, ne Playstation'dan ne Sony'den ne de başkasından. *(Bu noktada Hollanda'dan bildireyim: Stokla ilgili problemler Türkiye'ye has değil ne yazık ki. Yurt dışında da kara borsa ve konsol bulamama hali aynen devam ediyor. Yerel büroyla alakalı değil bu sorun o yüzden. -Can)*

Sabri: Bu konuda benim yorumlarım ne kadar ciddiye alınabilir emin değilim, malum "Xbox fanboyu" etiketi üstüne yapışmış bir adamım :D. O yüzden fazla uzun yorum yapmak istemiyorum, ama Playstation Türkiye'nin (ve Joey'le Ellie capsleri hazırlayan sosyal medya yönetiminin) kara borsacılara karşı ne yapabileceğine dair en ufak bir fikrim yok. Daha geçen gün alışveriş merkezinin birindeki Migros'ta 18K TL'ye satıldığını gördüm, o yüzden kara borsanın önüne geç(e)memeleriyle ne kadar alakalı bilemiyorum. Diğer bahsettiğin konular hakkında da en başta verdiğim sebepten dolayı yorum yapmama hakkımı kullanacağım :P

Görüşünüzü almak istediğim son konu ise sponsorlu içerikler. Haklı olarak yüksek fiyatlardan şikâyet edip de bir virgül sonra 141.000 TL değerinde PC linki bırakmak ve sanki insanlara gidin sakız alın dercesine "Açıklamadaki linkten sahip olabilirsiniz" demek nasıl bir ironi? Çeşitli bilgisayar mağazaları stok sorununu bahane ederek bize paramızla satmadığı RTX 3080-90 ekran kartlı sistemleri bedava veriyor sonra o Youtuber'lar bize pahalılıktan şikâyet ediyor. Kendilerine bedava PS5 verilmeden evvel "Paran yoksa oyun yok, acı haber, oyun oynamak lüks olmamalı, en azından hayallerin var" diyen Youtuber kendisine bedava PS5 verilince "Olsun ya değmez ya sağlık olsun, gerisi hallolur ya" demesi nasıl bir ironi? "Değmez" demesinin sebebi de konsol çıkalı 11 gün olduğu için oyun yokmuş. Türk genci olarak yan cebimde 8300 TL ile beklerken tek derdim 10 gündür (o tarihe göre) PS5 alamıyor olmaktı da 11. gün bu arkadaş yüreğimize su serpti sanki. Çıkış dönemindeki fiyat unutuldu, yıl sonuna kadar uzatılan vergi unutuldu, "acı haber" unutuldu, "paran yoksa oyun yok" unutuldu, sadece gerçeklikten umudu kesen birinin diyeceği "en azından hayalini satma" unutuldu, o dönem geleceğe dair iyi olmayan ekonomik göstergeler unutuldu ve sonuç kendisine bedava verilince "Sağlık olsun gerisi hallolur n'apalım" oldu. Ne kadar kolay değil mi?

Sabrınız için teşekkür ederim. Uma-



→ İngiliz senaryo yazarı ve aynı zamanda çizgi film ve animasyonları aşırı abartılı inceleyen Eddie Bowley'nin herhalde benim favori işlerinden biri bu olsa gerek. İngiltere'nin TMNT çıkmadan önce, çıkışında ve çıktıktan sonraki siyasi tuhaflıkları, tuhaf yasakları ve o yasakların nasıl saçma sapan bir şekilde uygulandığını görmek bende... Empati uyandırdı sanırım, evet.

Eddache (https://youtu.be/6jenooym8_o)



rım oyun ve konsol fiyatı tartışmadığımız, markaların biz müşterilerin de Youtuber'lar kadar önemli olduğunu hatırladığı günler bizi de görür.

Sabri: Bu konuda da benim yorum yapmam ne kadar doğru olur cidden bilemedim, malum hâlâ Youtube ve Twitch işleriyle de uğraşan bir insanım. Ama dediğin şeylerde yine hıncını ilk ulaşabildiğin kişiden çıkarıyormuşsun gibi hissettim ben. Kalkıp da benim şimdi burada bilmem ne markanın vergisi bile bilmem kaç yüz bin TL olmuş arabasının reklamında oynayan aktöre "ULAN UTAN BE" diye bağırmam gibi bir şey bu. Fiyatların bu kadar abartı olması Youtuber'ların suçu değil, keza markaların da suçu değil. Firmalar reklam yapmak zorunda ve en ucuz yolu Youtuber'lar. Youtuber'lar da para kazanmak zorunda ve en düzgün yol bu çünkü Youtube'un kendi reklamlarından kazanabileceğin gelir aşırı komik. Ama işte bu işin hem iyi hem de kötü yanı tüketicilerinle diğer mesleklere nazaran daha içli dışlı olman. Bir de çoğunun her dediğini kontrol edecek koca ajansları ve menajerleri olmaması. Bir de firmaların beklentileri.

Gülhis: Bu konuda da Sabri'nin arkasını kollayacağım. O reklamları illa birisi yapacak, ki Sabri'nin de dediği gibi en ucuz reklam da halihazırda kitlesi olan bir Youtuber'a ürünün neyse ondan bir tane göndermekten geçiyor. Ve elbette ağızlarından çıkanı kontrol edecek kimseleri yok. Birçoğu bir kamera ve bir mikrofonla bilgisayar başına geçip şanslı olmuş sıradan insanlar. İçinde bulundukları durum da yukarı tükürsen bıyık, aşağı tükürsen sakal. "Bu ekonomide eğlence mi olur?" dese işi bu, adam ekmeğini buradan kazanıyor. Öbür yandan insanlar zaten gerçek hayatta ulaşamadıkları şeylerin farkındalar, YouTube'a Twitch'e bu gerçekten kaçmak için geliyorlar.

Bir de son olarak, cidden şu anda içinde bulunduğumuz durumun sorumlusu içerik üreticileri değil. Evet belki yaptıkları birçok şey kör göze parmak oluyor. O noktada izlemeyi, takibi bırakmak evet. Ama bir konuda yapabileceği hiçbir şey olmayan insanlara çemkirmeyi ben de çok doğru bulmuyorum.

Bütün bunları bir kenara bırakabilirsek, umarım bir şeyleri alırken kırk kere düşünmediğimiz günlere yetişebiliriz.



GELECEK AYIN MİSAFİRİ

ÖMER AKDAĞ

DAHA SOSYAL BİR İNSAN OLMAYA ÇALIŞIYOR AMA TOTAL WAR ÖNÜNE ÇEŞİTLİ ENGELLER KOYUYOR.

Kesin her şey zamlanacak diye bu yaz oyunlara harcadığı para:

1.600 TL

Fire Emblem'li, Xenoblade'li, SMT'li, Pokémon'lu bir Switch'im olsa da JRYO hasretim dinse diye düşünmediği gün:

0

Ölümsüz İmparatorluklar'da bir gün dellenip bütün haritayı aynı renge boyama ihtimali:

%100

Alien FRP'sinde onu delirten Eren'in karakterini tek zarda delik deşik ettikten sonra aynı şeyi Gülhis'in karakterine de yapma ihtimali:

%50

Bu sayının çıkmasına tekabül eden hafta ve öncesinde o kadar çok iş yaptım ki, siz bu dergiyi okurken ben bir yerlerde sebze gibi Magic the Gathering oynuyor olacağım. Bu arada adım "kedi oyunu sever"den sonra şimdi de "kart oyunu sever"e çıkmaya başladı. Yardım gönderin.

→ **@OYUNGEZER:** HAVA SOĞUYUNCA DONDURMA YEMEYİ CİDDEN BIRAKIYOR MUSUNUZ? [BASKIYA 5 DK. KALA SORUSU]

Ya ben aslında dondurma öyle sevmem :(
@aygengoris

Dondurma bir yaşam biçimidir, o nedenle hayır.
@gulhiscanpolat

Yoo. Bizim burada çok nefis bir dondurmacı var, o bırakmadığı sürece ben de bırakmam.
@canarabaci









Önümüzdeki ayın sonunda Slime Rancher 2 geliyor. Tuta tuta bu oyunu mu seçtim çıkacak tüm oyunlardan? Evet. Erken erişime geliyorsa da geliyor işte, Slime Rancher 2. Gidip plort toplayacağım.

EYLÜL

Oyungezer

PORTAL



ALONE IN THE DARK

ASLA YALNIZ YÜRÜMEYECEKSİN CARNBY! SEN DE ÖYLE HARTWOOD!

ESER GÜVEN



Survival Horror dendiğinde aklınıza hemen *Resident Evil* gelmesini yadırgamıyorum, sonuçta *Alone in the Dark* tam bir "liseliler bilmez" oyunudur :) Hatta *Alone in the Dark* deyince 2008 tarihli o gudubetten bahsedeceğimi sanmanızı da normal karşılıyorum. Oyun tarihinin en önemli serilerinden biri yanlış kararlarla resmen dalga konusu oldu, isminin ağırlığı ortadan kaldırıldı. THQ Nordic ise Pieces Interactive'e emanet ettiği *Alone in the Dark* Remake'iyle birlikte bunu değiştirmeye kararlı.

Alone in the Dark gerçek anlamda ilk 3D survival horror oyunuydu ve benim de aralarında olduğum bir neslin oyun oynarken tırsmasını sağlamıştı. O sabit kamera açıları, köşeyi dönünce nereden ne çıkacağını bilememek, malikanenin odalarında dolaşırken her an bir şey olabilir hissi, aralarında zombiler, iki ayak üstünde yürüyen fareler gibi tuhaf yaratıkların da bulunduğu türlü türlü doğaüstü düşmanlar ve de çoğu karşılaşmayı kaba kuvvet veya silahla değil de bulmaca çözerek geçebilme imkânı o dönemde görülmemiş bir şeydi. Zaten *Alone in the Dark* için boşuna Shinji Mikami'ye *Resident Evil* için ilham veren oyun demiyoruz.

THQ Nordic'in yeni bir *Alone in the Dark* oyunu duyuracağını öğrendiğimizde duyduğum heyecanın sebebini artık tahmin edebilmişsinizdir. Engin'e hemen "Orijinal oyunun RE2 tarzı remake'ini yapsalar var ya…" demiştim ve dileğim sanırım büyük ölçüde gerçekleşmiş oldu.

Yeni *Alone in the Dark* tamamen bir remake değil, "orijinal hikâyenin elden geçirilmiş hali". Bu yeni oyunun hikayesini *Amnesia: The Dark Descent* ve *SOMA*'nın da baş yazarlığını yapmış olan Mikael Hedberg yazıyor. Kadro sağlam, vizyon sağlam ve bence bu oyun o sefil reboot serisini herkese unutturacak.

Orijinal *Alone in the Dark*'ta Edward Carnby veya Emily Hartwood arasından seçim yapar, sonra da lanetli Derceto malikanesinden kaçmaya çalışırdık. Reboot'la beraber ne hikmetse Emily Hartwood karakterinden vazgeçildi ve elimizde adı Edward Carnby olan ama orijinalinden tamamen alakasız bir karakter kaldı. Yeni oyunsa bu saçmalığa da son verecek ve yine ister erkek ister kadın kahraman seçerek hikâyeye dalabileceğiz. Hatta THQ Nordic, Gamescom'da tadımlık bir Prequel oynattı ve orada *Alone in the Dark 2*'nin baş karakterlerinden biri olan Grace Saunders başroldeydi. Bu Prequel, *Alone in the Dark* çıkmadan önce tüm oyunculara sunulacak. Yani anlayacağınız bu yeni oyun sadece ilk oyunun Remake'i değil, çok büyük ihtimalle üçlemenin tüm hikâyesinden beslenen bir yapım olacak.

Alone in the Dark'ın Remake olarak değil de "ilk oyuna yazılan bir aşk mektubu" olarak nitelendirilmesinin de bir sebebi var. Hedberg "Oyunla ilgili ekran görüntüleri sızdığı anda insanlar Remake geliyor, Remake geliyor diye çığlıklar atmaya başladılar. Orijinal Alone in the Dark'ın Remake'i sadece birkaç saat

uzunluğunda olmakla kalmaz, tek bir karakterin içinde bazı yaratıklar olan tek bir evde dolaşmasından ibaret olurdu" diyor. THQ Nordic iki saatte bitecek bir oyun yapıp defteri kapama niyetinde değil. Bu yüzden orijinal oyunu baştan sona defalarca oynamışlar, tüm detayları not almışlar ve böylece kaynak materyale mümkün olduğunca sadık kalan bir yorumla karşımıza çıkacaklar.

Peki bu ne anlama geliyor? Mesela sadece oyun içi notlarda görmüş olduğumuz bazı karakterler bu yeni Alone in the Dark'ta kanlı canlı karşımıza çıkacak. Sadece fotoğraflarda gördüğümüz veya lafı geçmiş olan kişi ve yaratıklar da yeni oyunda kendi hikâyeleriyle karşımızda olacak. Zaten Hedberg de "1992, 1993 ve 1994'teki o harika oyunlardan olabildiğince faydalandık" diyor. Mesela ilk oyunun ünlü malikanesi burada da büyük yer kaplayacak ama dünyada olan biteni anlamak için kullanabileceğimiz portallar da bulunacak.

Alone in the Dark aslında yoğun ölçüde Lovecraft'tan beslenen bir oyundu. Deep Ones veya Nightgaunts gibi yaratıklar zaten doğrudan Lovecraft yaratımı olan isimler; hatta oyunda Necronomicon bile bulunuyor. Yeni oyunun fragmanı da Lovecraft mitosunun daha da geliştirilerek kullanılacağına dair ipuçları içeriyordu. Mesela "Belki de kara adam acı çekmenden hoşlanıyordur" cümlesindeki "kara adam", Kara Firavun da denilen Nyarlathotep olabilir. Vaaz veren rahip buram buram "biz uzaylı tanrılara tapıyoruz" hissi veriyordu mesela. Bu da Pieces Interactive'in oyunun özünü çok iyi kavradığını ve üstüne koyarak karşımıza çıkacağını düşündürüyor.

Orijinal *Alone in the Dark* serisine hayran biri olarak aynı *Resident Evil 2 Remake* duyurulduğunda Resident Evil hayranlarının yaşadığı türden bir heyecan yaşıyorum. Resident Evil 2 Remake tüm zamanların en başarılı Remake'lerinden biri ve orijinal oyunun hayranlarını adeta ihya etti. Yeni *Alone in the Dark* da umarım vaat ettiği her şeyi gerçekleştirir ve yeni oyunculara da "Neymiş bu Alone in the Dark?" dedirtir.











Kısa Kısa

SERİDE NELER OLMUŞTU?

Alone in the Dark 1 – Derceto malikanesinin sahibi, ünlü sanatçı Jeremy Hartwood 1924 yılında intihar eder. Ölümü son derece şüphelidir, çünkü Derceto perili ev olarak bilinmektedir. Bir özel dedektif olan Edward Carnby bir antikacı için özel değeri olan bir piyanoyu bulmak için malikaneye gider. Yoksa Jeremy'nin yeğeni Emily Hartwood piyanoda Jeremy'nin intiharını açıkladığı bir notun saklandığı gizli bir çekmece olduğuna inandığı için mi malikaneye gidiyordu? Bence her ikisi de. Her iki karakter de malikanenin altında karanlık ayinlerin düzenlendiği mağaralar keşfeder ve olaylar gelişir.

Alone in the Dark 2 – İlk oyundan üç ay sonra Edward Carnby ve ortağı Ted Stryker, kaçırılan genç kız Grace Saunders'ı bulma görevi alırlar. İpuçları onları Hell's Kitchen isminde eski bir malikaneye ulaştırır. Ted malikanede kaybolunca iş Edward'a düşer, işin içinde yine vudu büyüleri, hortlayan korsanlar ve korsan gemileri vardır.

Alone in the Dark 3 – Son iki vakasından alnının akıyla çıkan Edward Carnby artık "Doğaüstü Dedektif" olarak tanınmaya başlamıştır. Slaughter Gulch ismindeki bir hayalet şehirde bir film ekibinin kayboluşunu araştırma görevi alır. Kaybolanlar arasında ilk oyundan da tanıdığımız Emily Hartwood da bulunmaktadır. Edward bu sefer bir lanetle ve şeytani bir kovboy olan Jed Stone ile uğraşacaktır.





DESTINY 2: LIGHTFALL

LIGHT'IN KÖPRÜDEN ÖNCEKİ SON ÇIKIŞI

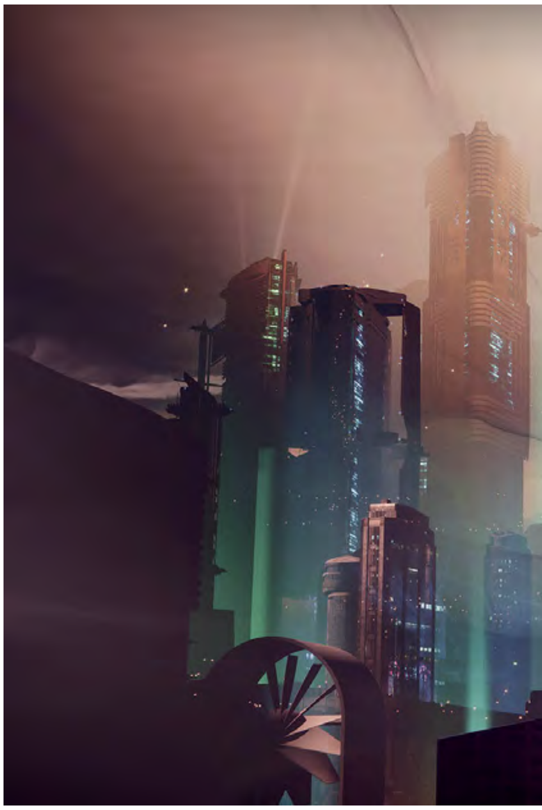
CEVDET EMRE KIZILCAN

Konu Destiny olduğu zaman şöyle bir refleks geliştirdiğimi fark ettim: Genellikle eski bilgilerden ya da tecrübelerden ön yargıya sahip olanların huyuna suyuna gitmek için "Ya aslında öyle değil, bak inan çok değişti." diye şirinlikler yapmak. Fakat Facebook'taki %100 doğru bilgilerin olduğu bir sayfada (çünkü siyah arka plan üzerine beyaz yazı yazıyorlar, kesin doğrudur yani) Einstein'in "Ön yargıyı parçalamak atomu parçalamaktan zordur" diye bir laf gördüm. Bu cümle benim "frekansım" artık. Çünkü *The Witch Queen*'le 5 milyon yeni oyuncunun katıldığı bu DVO artık ağzıyla kuş da tutsa yaranamaz. Demek ki hitap etmiyor. Örneğin KPOP dinleyen insanların ne kadar eğlendiğini görüyor, onların eğlencesine ortak olmak istiyorum fakat bir türlü olmuyor. Fakat sağda solda "AĞBİ KPOP DA B*K GİBİ YA!" diye öfke saçmıyorum.

Sert bir rantla girdim biliyorum ama cidden çok canımı sıkmaya başladı bu durum. İnsanlar live service oyunların sayısının artması nedeniyle *Destiny*'e çok yükleniyorlar ama Bungie bu işi gerçekten çok iyi oturttu. Live service oyunların kötü olmasının sebebi gerçekten içeriğin bir sonra gelmesi mi yoksa ana oynanış elementlerinin katlanabilir olmaması mı? Ya da başka bir yerden bakalım: İnsanlar *Destiny 1*'i değil de *Destiny 1* oynadığı zamanları özlüyor olabilir mi? Bu konular işi bambaşka bir yere getirir, odağımı tekrardan *Destiny 2*'nin bir sonraki ek paketi *Lightfall*'a çevirmek istiyorum çünkü fiyat etiketi hariç keyfim çok yerine.

Cyber… Wave?

Lightfall'ın trailer'ını izlediğinizde göze çarpan ilk şey hikâye, oynanış gibi elementler değil sanat tasarımı oluyor. *The Witch Queen*'in öve öve bitiremediğim bir sanat tasarımı vardı, durum *Lightfall*'da da geçerli olacak gibi. *Lightfall* ilk duyurulduğundaki haliyle şu an arasında epey fark var. Fakat *The Witch Queen*'in kendine has, özgün bir sanat tasarımı varken *Lightfall* biraz daha vaporwave ile cyberpunk kırması, neonun hâkim





olduğu ilginç bir tasarım seçmiş. Tabii ki çirkin olduğunu iddia etmiyorum. Hatta *Destiny* için yeni bir kan bile diyebilirim. *Destiny*'nin açık dünyasında ilk defa bir şehir tecrübe edeceğiz mesela. Neptün'ün Neomuna şehri tüm güzelliğiyle oyuncuyu karşılıyor. *The Witch Queen* misali her yerinden stil akıyor ona bir itirazım yok. Sadece öpözgün bir şey gördükten sonra konsept görmek biraz afallattı diyelim.

The Witch Queen'in sonunda nihayet The Witness'ın neye benzediğini görmüş (artık spoiler sayılmaz Bungie bütün pazarlama stratejisini buna göre şekillendiyor çünkü) ve bir de üstüne raid'de müritlerinden sadece biri olan Rhulk'u öldürmüştük. Geçtiğimiz sezonda da Calus'un artık tamamen The Witness ile yekpare olduğunu öğrenmiştik. Artık Cabal'lar tamamen Darkness'ın gücü tarafından "kutsanmış" ve tüm bunları yapan da The Witness'ın ta kendisi. İşleri heyecanlandıran kısım işte tam da burası. Bu ek paketde doğrudan The Witness'la çarpışacağımızı düşünmüyorum (Tüm saga'ya nokta koyacak The Final Shape diye bir ek paket daha gelecek çünkü) dürüst olmak gerekirse. Fakat artık sona bu kadar yaklaşmanın verdiği bir iç gıdıklanması yok desem yalan olur.



Lightfall'ı ilginç kılan bir diğer şey de Cloud Strider adı verilmiş yeni NPC'ler. Bu NPC'lere dair çok bir bilgi yok fakat şöyle bir teori var: Bu yeni karakterlerin lore'u tek ek pakette kadar anlatılamayacak kadar uzun imiş. Bungie'nin geliştirdiği tek kişilik oyunda da bu karakterlerin lore'u anlatılacakmış. Fakat tekrar etmekte fayda var, bu resmi bir açıklama değil sadece insanın olmasını istediği bir hayran teorisinden başka bir şey değil…

Together we "Strand", divided we fall

The Witch Queen içerik olarak şahane bir ek paketti gerçekten. İyi bir hikâye anlatıyordu, içeriği hem nitelikli hem de nicelikliydi. Tüm bunlara rağmen biricik bir sorunu vardı: Yeni bir hasar türü eklemiyordu. Bu "hasar türlerinin" önemli olmasının nedeni de farklı sınıflara farklı alt sınıflar ve dizilimler sağlaması. *Lightfall*'da o sorun da çözülecek efendim! Strand adındaki bu hasar tipi de tıpkı Stasis gibi Darkness kökenli. Lore konusunda değişik şeyler göreceğimiz anlamına geliyor bu da. Warlock'lar Architect, Hunter'lar Threadrunner ve Titan'lar Tyrant süperlerine kavuşacak. Fakat sadece bu da değil. Bu yeni alt sınıf sayesinde bomba slotunu harcayarak İSTEDİĞİNİZ YERE kanca atma imkânınız olacak. Eh kancaların Destiny'e bu kadar geç gelmesi bile ayıp artık ya…

Yeni raid ve zindanlara dair zerre bilgi yok desem yeridir. Özellikle raid hakkında o gün gelene kadar hiç konuşmuyorlar, bunu bir adet haline getirdiler. *Lightfall* 1 sene boyunca 4 sezona (Sezon 20, 21, 22, 23) ve bildiğimiz kadarıyla 2 zindana, biri tamamen yeni, biri eski raid'in yenilenmişi oynaması ücretsiz 2 raid'e ev sahipliği yapacak. Uzun lafın kısası bütün bir sene boyunca bizi oyalayabilecek içerik oyunda bulunacak.

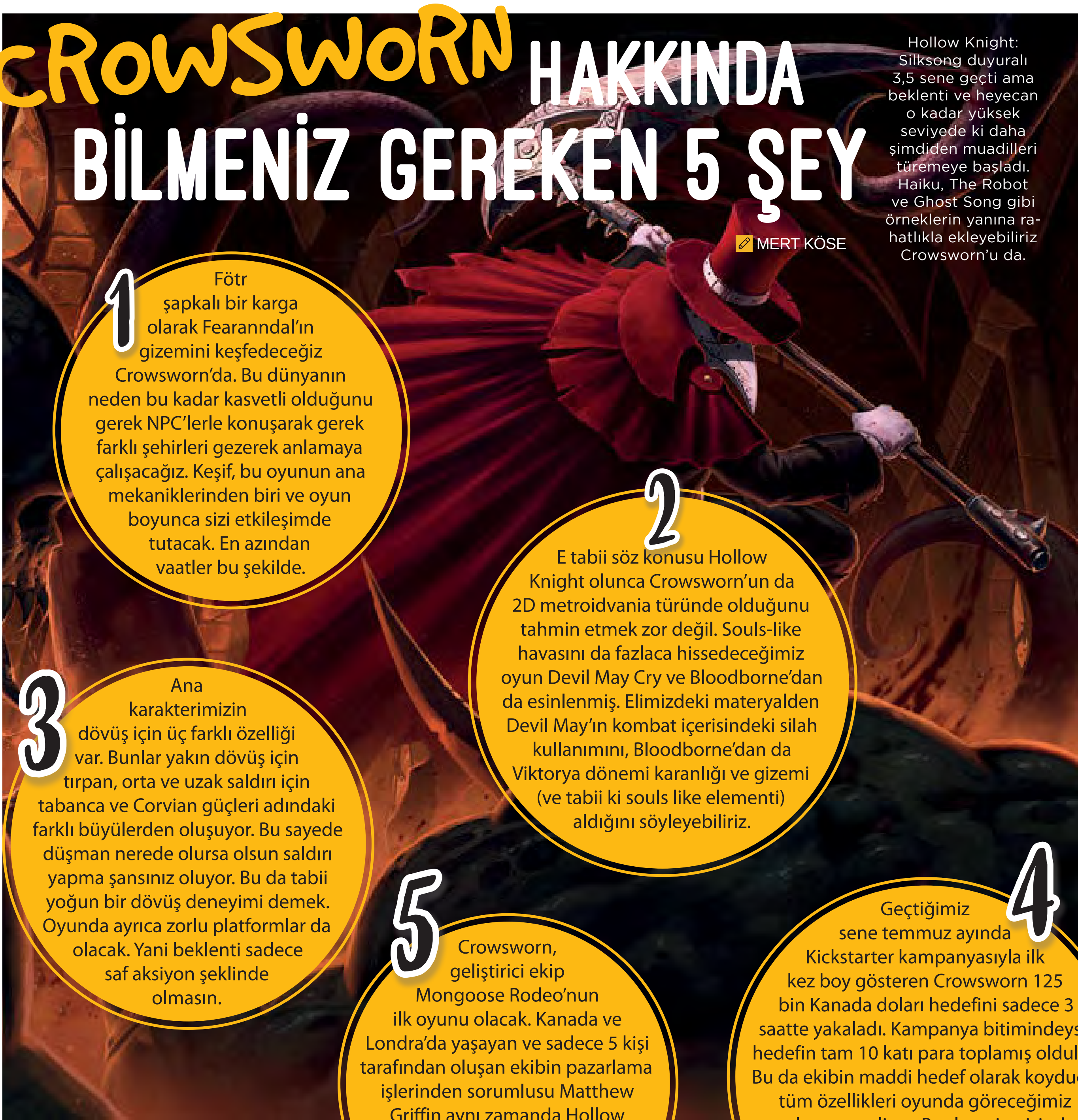
Takdir edersiniz ki Bungie teknik şeylerden de bahsetti. 2017'de çıkmış bir oyundan bahsediyoruz, tabii ki sürekli olarak teknolojilerini güncel tutmalılar ve motorlarını geliştirmeliler. Bunlara ek olarak artık hiçbir ek paketin sunset'lenmeyeceğini, yani endirekt tabirle "silinmeyeceğini" duyurdular. Bu oyunun başına gelmiş kötü şeyleri tek bir kişiye yıkmak ne kadar doğru bilmiyorum ama Luke Smith'ten sonra oyun daha bi' güzelleşti sanki be…

TÜR: FPS | **YAPIM/DAĞITIM:** Bungie | **DİJİTAL İNDİRME:** 449 TL (Steam, Epic Games Store, PSN, XBL) **ÇIKIŞ TARİHİ:** 28.02.2023 | **YAŞ SINIRI:** +16 | **BULUNDUĞU PLATFORMLAR:** Win, PS5, PS4, XSX|XSS, X-One

CROWSWORN HAKKINDA BİLMENİZ GEREKEN 5 ŞEY

MERT KÖSE

Hollow Knight: Silksong duyuralı 3,5 sene geçti ama beklenti ve heyecan o kadar yüksek seviyede ki daha şimdiden muadilleri türemeye başladı. Haiku, The Robot ve Ghost Song gibi örneklerin yanına rahatlıkla ekleyebiliriz Crowsworn'u da.



1 Fötr şapkalı bir karga olarak Fearanndal'ın gizemini keşfedeceğiz Crowsworn'da. Bu dünyanın neden bu kadar kasvetli olduğunu gerek NPC'lerle konuşarak gerek farklı şehirleri gezerek anlamaya çalışacağız. Keşif, bu oyunun ana mekaniklerinden biri ve oyun boyunca sizi etkileşimde tutacak. En azından vaatler bu şekilde.

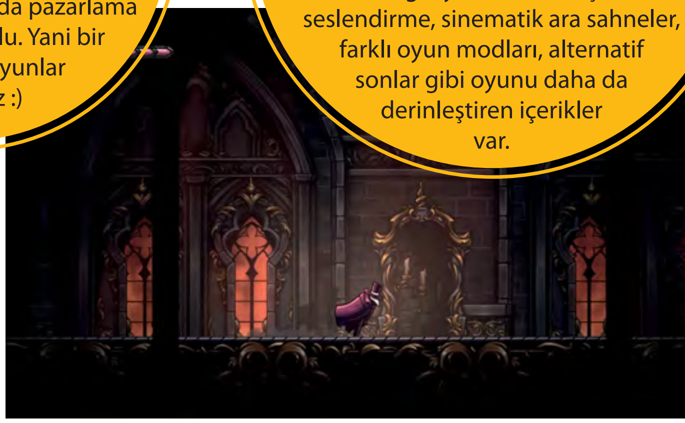
2 E tabii söz konusu Hollow Knight olunca Crowsworn'un da 2D metroidvania türünde olduğunu tahmin etmek zor değil. Souls-like havasını da fazlaca hissedeceğimiz oyun Devil May Cry ve Bloodborne'dan da esinlenmiş. Elimizdeki materyalden Devil May'ın kombat içerisindeki silah kullanımını, Bloodborne'dan da Viktorya dönemi karanlığı ve gizemi (ve tabii ki souls like elementi) aldığını söyleyebiliriz.

3 Ana karakterimizin dövüş için üç farklı özelliği var. Bunlar yakın dövüş için tırpan, orta ve uzak saldırı için tabanca ve Corvian güçleri adındaki farklı büyülerden oluşuyor. Bu sayede düşman nerede olursa olsun saldırı yapma şansınız oluyor. Bu da tabii yoğun bir dövüş deneyimi demek. Oyunda ayrıca zorlu platformlar da olacak. Yani beklenti sadece saf aksiyon şeklinde olmasın.

4 Geçtiğimiz sene temmuz ayında Kickstarter kampanyasıyla ilk kez boy gösteren Crowsworn 125 bin Kanada doları hedefini sadece 3 saatte yakaladı. Kampanya bitimindeyse hedefin tam 10 katı para toplamış oldular. Bu da ekibin maddi hedef olarak koyduğu tüm özellikleri oyunda göreceğimiz anlamına geliyor. Bunların içerisinde seslendirme, sinematik ara sahneler, farklı oyun modları, alternatif sonlar gibi oyunu daha da derinleştiren içerikler var.

5 Crowsworn, geliştirici ekip Mongoose Rodeo'nun ilk oyunu olacak. Kanada ve Londra'da yaşayan ve sadece 5 kişi tarafından oluşan ekibin pazarlama işlerinden sorumlusu Matthew Griffin aynı zamanda Hollow Knight: Silksong'un da pazarlama işlerinden sorumlu. Yani bir nevi kardeş oyunlar diyebiliriz :)





TÜR: Aksiyon / Metroidvania | **PLATFORM:** PC | **YAPIM:** Mongoose Rodeo | **DAĞITIM:** Mongoose Rodeo | **ÇIKIŞ TARİHİ:** Belli değil

Oyun ezer





AYIN EZENİ:
ONUR KAYA

HITMAN 3

47 kere maşallah demeye hazırlanırken oldu mu bu?

Ortamlarda HITMAN 3 gömeceğim kesinlikle ve kesinlikle aklıma gelmezdi. HITMAN benim için çok ama çok net ondan ne bekleyeceğimi fazlasıyla iyi bildiğim bir seri çünkü. Yıllardır takip ediyorum seriyi, eski oyun markalarından değişip dönüşerek değil, özüne dönerek hayatta kalmayı nihayet başarması çok şaşırdığım, çok da sevindiğim bir marka.

Oyun fikri mülklerinin büyük çoğunluğu ana karakterleriyle ayakta kalıyor çünkü ve Agent 47, piyasanın bir diğer keli Kratos gibi çok odun bir karakter. Son oyunuyla Kratos ölüm makinası olmaktan insan olmaya koşar adım geldi, öte yanda esas kelimiz Agent 47 giydikçe kırışan tişört kadar bile karakter derinliği kazanmadı. Kratos işlenip kaliteli ahşaba dönüşebilecek ve de dönüşmüş bir meşe odunuysa, barkod kafamız pratik değeriyle öne çıkan bir çıra odunu olarak kaldı bu kadar sene. Canına kast edilecek dokunulmaz bir hedef mi var? Gönderirdiniz barkod kafayı, hem işi halleder hem de dönerken bakkaldan 2 ekmek 8 yumurta alır gelirdi.

Ha sanıyorsanız ki şikâyet edeceğim mevzu "The Original Kel" abimizin karakter derinliğinden yoksun olması, bir daha düşünün. Bu adamın olayı insanlıktan yoksun olmak. Tam teşekküllü bir psikopat değil, insan öldürmekten zevk almıyor ama nihayetinde duygu emaresi de göstermiyor. Mükemmel bir silah olmak için yaratılmış, hem HITMAN oyunlarının senaryolarında hem de oyuncuların parmaklarının ucunda böyle kullanılmış. İşlevini eksiksiz yerine getiriyor ve biz de onu böyle seviyoruz. Ondan ve oyunlarından ne bekleyeceğimizi biliyoruz, bu bilinç bazen heyecanı öldürüyor aslında. Beklediğiniz şeyi ne azıyla ne de fazlasıyla alacağınızı bilmenin getirdiği bir zihinsel dinginlik var HITMAN oyunlarının paket içeriğine dâhil olan. Oyun çıkacak, alıp oynayacağız, çok ama çok eğleneceğiz. Son. Bir ürün olarak çok kaliteli ama bir heyecan, bir merak faktörü olarak çok yoğun değil bu yüzden HITMAN oyunları.

Bunun mali olmasalar bile birtakım avantajları var. Mesela Agent 47 ne kadar ciddiyse, oyunun genel atmosferi bunu tiye alan şekillerde o kadar laçkalaşabiliyor. Buz gibi ses ve bakışlara sahip, laboratuvarda üretilmiş genetiği üstün Ubermensch bir kiralık katilin, üzerinde civciv kostümü ve robotik el, kol, ayak hareketleriyle yürüyüşünü izlemek muazzam bir keyif. Adıyla, sanıyla, hatta şanıyla spesifik bir insanın kılığına sadece onun kıyafetlerini giyerek girip, oyunun dünyasındaki herkesi kandırabilmesi ve bunun saçma diyaloglarla vurgulanan absürtlüğüne tanık olmak, muazzam bir keyif. Oyun sektörünün nereden nereye geldiğini, yatırılan ve kazanılan paraların artışıyla ne kadar ciddiye alınır olduğunu bizzat görmüşseniz tüm bu saçma sapan havanın 22 sene öncesinden bu yana hayatta kalışını ve bir kendi kendiyle dalga geçmeye dönüşüşünü gözlemlemek muazzam bir keyif.

Peki anam, peki gülüm, tüm bunlara hak ettiği değeri göstermeyip, Acun 47'yi yine kişisel dramaların içine sokmaya çalışmak NEDEN? Yahu bu adam günün sonunda patlayan golf topuyla zengin zıplatıyor. Kilosu kim bilir kaç lira olan balıkla (AH GIDA FİYATLARI!) ense köküne vura vura adam bayıltıyor. Cilalı yerlere muzdan mayın döşeyip ayak kaydırıyor. Hadi zamanında bir haltlar yediniz ama o zaman sebebi az çok belliydi. Batı cephesine bir türlü düzgün açılamamış Square Enix, HITMAN'i büyük bir marka haline getirmek istiyordu. Verdiler bütçeyi, bastınız sinematik ara sahneleri, Absolution diye bir şey çıktı ortaya. Yok sözde Diana'yı öldürdük oyunun başında, yok Agent 47 kendisi gibi silah olması için yaratılmış bir kızcağızı korumaya çalıştı, yok kovboy şapkalı Teksas malı zengin hakladık falan... Çizgisellik ve yarısı arkadan yaklaşıp adam bayıltmalı bölümler HITMAN kitlesine gelmedi, genel kitle de HITMAN'e gelmedi. Square yine dudak büzdü ama biz HALDEN ANLADIK.

Sonra neler neler oldu, bütçe ve ekip daraltıldı, yepyeni bir üçlemeye adım atıldı. Satışlar yine yükselmedi, serinin geleceği tehlikeye girdi, SE ile yollar ayrıldı. Oyun her şeye rağmen özüne döndü; çizgisellikten uzak, fonksiyonel tasarımı aşmış Sandbox haritalara tekrar kavuştu. Esas olanın eğlence olduğu, HITMAN'i bir seri olarak bunun ayakta tuttuğu hatırlandı. Arada da Lucas Grey diye yeni bir karakter tanıttınız, "Bakın bu 47'nin çocukluk arkadaşı" diye, iyi de oldu. Keltoşla önce bir bozuştular sonra bir barıştılar. "Oh oh senelerdir Diana ve 47 haricinde müdavim karakter yoktu seride, lazımdı" dedik. Seslendirmesi falan da pek iyiydi üstelik, 47 ve Diana'nın yanına yakışıyordu. SONRA GİDİP NE YAPTINIZ SEVGİLİ IO INTERACTIVE YETKİLİLERİ? AGENT 47'A DRAMA YAŞATALIM DİYE ÖLDÜRDÜNÜZ ULAN ADAMI????

Ya bakın yalvarıyorum ellemeyin şu oyunun tonunu artık yahu! Ben drama arasam, duygusallık istesem HITMAN'e gelmem, balina altında buzağı aramam?? Tek akıllının bendeniz olduğu, hedeflerin salaklıklarına güldüğüm, onları ciddiyetsiz şekillerde öldürdüğüm bir suikast oyunu aradım ben? Bir önceki oyunda bir Bollywood yapımcısını film çekimi sırasında devasa bir vantilatör ile çatıdan uçurarak öldürmüşüm, sizce birincil işlevi görev brifingi olmak olan, bir de 3-5 ara sahnede gördüğüm bir karakterin yine ara sahnede kendini feda edişini seyrederek 47'nin acısına ortak olabilir miyim? NE GEREĞİ VAR???

Hâlbuki neredeyse Agent 47 kadar maharetli bir arkadaş olan Lucas'ı bir oynanış elementi olarak kullanabilirdiniz. Bazı görevlere bizimle beraber o da gelebilirdi, sadece ondan yardım alarak tamamlayabileceğimiz ölüm senaryoları eklenebilir, saçma sapan bir filtreleri ve pozları olan bir fotoğraf modu ile "Kankamla Suikast Qeyfi" temalı ekran görüntüleri koyabilirdik sağa sola. Oyunun absürtlüğü organik bir PR malzemesi olarak kullanılabilirdi. NEDEN YAPMADINIZ??

IO Interactive. Sizi seviyorum ve yalvarıyorum kele drama yaşatmayınız artık kuzum. Olmuyor, yemiyor; ne ona ne de bize geçmiyor. İhtiyaç da yok. Söyleyin görevden dönüşte 1 kilo tavuk göğsü alıp gelsin ama iki sokak yukarıdaki kasaptan. Orada daha ucuz…

BU AY NE OLDU?

Zamanın hızına ayak uydurabildiğinizi düşünüyor musunuz? Açıkçası ben kendi adıma bundan şüpheliyim; ne zaman ay başıydı, Ağustos ne zaman bitti, yaz aylarını ne zaman geride bıraktık (madem geride bıraktık bu cehennem sıcakları neyin nesi) sorularının cevaplarını düşünüyor ve bulamıyorum. Sonra açıyorum bir oyun, ohhh, her tür sorudan, dertten uzak. Zaten oyunları tam da bu yüzden sevmiyor muyuz? ■ **ESER**

1 AĞUSTOS



Tüm zamanların en çok gelir kazandıran oyun serilerinden biri olan Call of Duty'nin başı bu aralar çalıntı işlerle dertte. Önce Floof Fury Tracer Pack adıyla duyurdukları paketteki köpek kostümünün tamamen bir başkasının çalışmasından arak olduğu ortaya çıktı. Çalıntı kostümü kaldırdılar ama ne adam gibi özür dilediler ne de tazminat ödediler. Hemen ardından bu sefer de Dr Disrespect'in FPS'sindeki bir kostümü olduğu gibi arakladıkları ortaya çıktı. Koskoca Activision'da bu işleri kontrol eden tek bir kişi bile yok mu acaba?

5 AĞUSTOS

"Sahi böyle bir oyun vardı di mi?" dedirten oyunlar listesi yapsak Beyond Good & Evil 2 en tepelerde kendisine yer bulur. İlk olarak 2008 yılında Ubisoft "Geliştiriyoruz" dedi, resmi duyurusunun yapılması 9 sene aldı. 2017'nin üzerinden geçen bu beş senede edindiğimiz bilgi bir elin parmağını geçmez. Ama BG&E hâlâ aktif, hatta artık yeni bir baş yazarı var. World of Warcraft'ın da hikâye tasarımcılarından Sarah Arellano artık BG&E için yazıyor. 2032 gibi ne yazdığını öğreniriz.



9 AĞUSTOS



Marvel's Midnight Suns'tan sonra Hogwarts Legacy de tüm dünyada ön siparişe açıldı… Türkiye hariç. Oyunun Steam sayfasında satın alma düğmesi yokken Epic Games Store sayfasında ise 9999 TL gibi şirin mi şirin bir placeholder fiyat karşılıyor bizleri. Oyunu ön siparişte kimse ucuza alamasın diye midir nedir, yoksa bu oyunların yasaklanması için hiçbir sebep yok ortada. *(İkisi içinde de bir yasak söz konusu değil aldığımız haberlere göre -Can)*

3 AĞUSTOS



Artık el konsolu piyasasında bir rekabet yok, Nintendo Switch kendiyle yarışıyor. Nintendo'dan yapılan açıklamaya göre yılın 2. çeyreğinde 3,5 milyon Switch daha satılmış ve toplam satışlar 111 milyonu geçmiş. Bu dönemde satılan oyun sayısıysa 41 milyon. Çıkardıkları her oyun kendi çapında satış rekoru kırmaya devam ederken Nintendo'nun en iyi dönemlerinden birini yaşadığını söyleyebiliriz herhalde.

8 AĞUSTOS



Bu ayın en can sıkıcı haberleri zamlardı. Steam'de çoğu yayıncı "İnsanlar Türkiye bölgesinden oyunlarımızı ucuza alıyor" diyerek tabiri caizse hayvan gibi zam yaptılar oyunlarına. Mesela Capcom Resident Evil 2 Remake'i 179 TL'den 403 TL'ye çıkardı; Motion Twin Dead Cells'i 40 TL'den 180 TL'ye yükseltti; Prime Matter adeta "haşırt" sesi gelsin diyerek 60 TL'lik System Shock'u 400 TL'ye satmaya başladı. İşin suyu çıktı anlayacağınız. Yoksa şu uzaktan yaklaşan şey bir korsan gemisi mi?

AĞUSTOS 12

Erteleme haberi almadığımız bırakın haftayı, gün bile geçmiyor. Midnight Suns, Arc Raiders, Metal Slug Tactics, Nightingale, Hogwarts Legacy, Wanted: Dead, Flashback 2… Bunların tümü de artık 2023 yılının oyunları. Ben bu yazıyı yazmayı bitirene kadar listeye birkaç isim daha eklenmiştir zaten. (Eylül sayısını 2023'e… Tamam, vurmayın, şaka. -Can)



AĞUSTOS 17

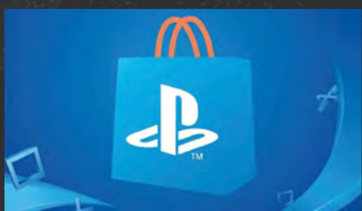


EA tüm zamanların en büyük fiyat hatalarından birini yaptı ve FIFA 23'ün Ultimate Edition versiyonunu Hindistan mağazasında 4800 rupi yerine 4,8 rupiden satışa çıkardı. Yani normal satış fiyatının 1000'de birine! TL olarak merak ediyorsanız 1 lira civarı demem yeterli olur herhalde. Dahası EA hatanın kendilerinden kaynaklandığını, bu yüzden oyunu bu fiyattan alanların oyunlarına dokunmayacaklarını açıkladı. Alanlara afiyet olsun.

AĞUSTOS 29

Sony ilk kez bir mobil oyun geliştirme stüdyosunu satın alarak renklerine bağladı. Savage Game Studios henüz bir oyunu olmayan bir stüdyo, ama kurucuları sektörde yıllardır tecrübesi olan Michail Katkoff (Rovio, Zynga), Nadjim Adjir (Wargaming, Rovio) ve Michael McManus (Wargaming, Insomniac) gibi isimler. Sony bu satın alımın konsol ve PC tarafını etkilemeyeceğini, amaçlarının mobil oynayan oyuncuları da Sony ekosistemiyle tanıştırmak olduğunu söylüyor.

AĞUSTOS 29



Hadi kapanışı güzel bir haberle yapalım ve dev indirimlerden bahsedelim! Tabii ki şaka yapıyorum, ne indirimi. Bu ülkede indirim mi olur? Sony PlayStation Store'daki oyunlarına da zam yaptı, çoğu büyük bütçeli yapımın fiyatı 700 TL'den 800 TL'ye çıkarken, daha hesaplı oyunlarda da 20 ile 120 TL arasında artışlar yaşandı. Hâlâ güzel haber mi istiyorsunuz? Onun için şöyle bir 10 ay daha beklememiz gerekecek muhtemelen :)

AĞUSTOS 16



Bir yanda oyunların aniden zam yapıp oyuncuları şoke eden firmalar, diğer yanda ise zam haberlerini önceden vererek oyuncuların hazırlıklı olmasını sağlayan Paradox var. Paradox şimdi de Crusader Kings 3'ün DLC'lerine zam yapacağını açıkladı, yeni tarifenin geçerlilik tarihi ise 11 Eylül. "Bu değişiklik gerçekleşmeden önce DLC'leri düşük fiyattan almanızı öneririz" de demişler, daha ne yapsınlar?

AĞUSTOS 25

Bir zam haberimiz de donanım tarafından. Sony Amerika'da satılanlar hariç tüm PlayStation 5 konsolların tavsiye edilen satış fiyatlarına zam yapıldığını açıkladı. Örneğin Avrupa bölgesindeki 500€'luk cihazların fiyatı artık 550€. Sony Türkiye de bizim için geçerli olacak yeni fiyatları şu şekilde açıkladı: PS5 Dijital Sürüm 11.199 TL, PS5 Diskli Sürüm ise 13.199 TL. Ha bu fiyatlardan konsol bulursanız öpüp de başınıza koyun tabii.

AĞUSTOS 31



Quantic Dream artık NetEase'in. Satın alımın parasal büyüklüğüne dair bir açıklama yapılmadı ama NetEase'in global arenada söz sahibi olmak için kesenin ağzını açtığını biliyoruz. Quantic Dream, NetEase'in Avrupa'daki ilk stüdyosu oldu. Bünyesinde 250'den fazla kişinin çalıştığı stüdyo operasyonlarına David Cage ve Guillaume de Foundaumiere liderliğinde bağımsız olarak devam edecek.





GAMES COM'22

Ya böyle iki yıldır "Ya zaten dijital fuarlar da güzel, fizikseline hiç gerek yokmuş bakın" falan diyoruz ama insan özlüyor da bir yerde bütün gün firmaların kapısını dolaşa dolaşa koşturmayı, Kölnmesse'nin çimenlerine çöküp iki dakika soluklandıktan sonra kenarda tanıdık birini görüp el sallamayı, bunca zaman ayıla bayıla oynadığımız oyunların yapımcılarıyla bizzat tanışıp sohbet etmeyi... Neyse ki bu sene yine Gamescom koridorlarını arşınladık da bir kendimize geldik! Daha doğrusu biz gelemedik ama Gülhis geldi. Onun da ilk Gamescom'uydu bu zaten. Ne yapmış, neler görmüş, neler geçirmiş kendisinden dinleyelim bakalım. Biz de arada oturduğumuz yerden neler ilgimizi çekmiş diye araya müdahale ederiz zaten... Ühüh.





VIVA LA VLANDIA!! Gerçekten en güzel ve ferah standlardan biri Bannerlord'undu.

GÜLHİS'İN GAMESCOM MACERALARI

Ya vallahi bir kişi daha çıkar derse ki "Fiziksel fuar olmasın artık yea, yayın mayın yetiyor bize!" vallahi diyorum kavga başlatırım. Yayında da konuştuk bu ayın başında, cidden gidip orada olmanın keyfi başka. Bu Türkiye'deki fuarlar için de geçerli. Ben genel olarak kalabalık seviyorum galiba.

Ama gerçekten bir standa gidip de o oyunu yapan insanların, "Şuraya da böyle bir şey koyduk, bu daha demosu tabii şuraya da şöyle bir şey gelecek sonra" demesi eşliğinde bir oyunu test etmenin keyfi gerçekten hiçbir şeyde yok bence.







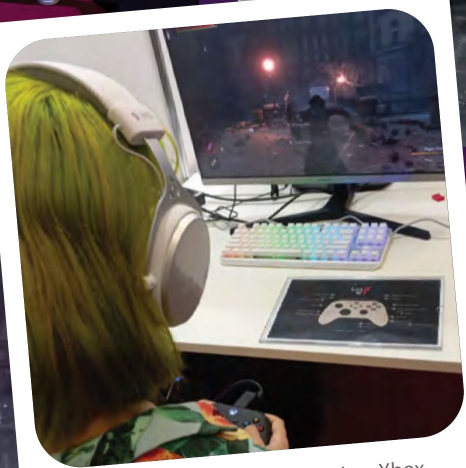
Oğlum ben kesin bir şey unuttum ama... HEA BURAYA ADAMLAR VARKEN GELECEKTİİİİK!!!!







Pure Arts'ın figürlerini yakından inceledik. Cidden TL'ye çevirince çok pahalı oluyordu ama hakediyor da yani.



Siz başınızda geliştiricisi dikilirken Xbox koluyla Souslike oynamaya çalıştınız mı hiç?!



Zaten artık dördüncü günün sonunda uyuyup uyandıktan sonra bile geçmeyen o bel ağrısının, sürekli sırtında çantayla gezmenin, 3 dakikalık yere kalabalık seliyle birlikte 10 dakikada gitmenin çekilebilir olmasının tek sebebi bu. Ben oyun seviyorum. (Deme ya!)

Ve cidden her gün koştur koştur oyun gezmeme, üstüne bir de basın kartıma rağmen yetişemediğim bir sürü şey oldu. (Mesela Dune: Awakening, mesela Total War, mesela Warhammer 40,000: Rogue Trader… Ağlamıyorum gözüme fuar kaçtı.) Ama ilgimi çeken bir sürü büyüklü küçüklü oyun denedim ve elbette döner dönmez de haldır huldur yazdım hepsini. Hadi buyurun bakalım!

İŞTE O KALABALIKTAN BİR TÜRLÜ GİDEMEDİĞİM STAND. İçime oturdu cidden, bir bu bir de Metal: Hellsinger konseri.







Çıkış Tarihi: 25 Ekim 2022

(OYNADIK!)

MOUNT & BLADE II: BANNERLORD

Gamescom'da en çok heyecan yaratan oyunlardan biri de Mount & Blade II: Bannerlord'du. Çünkü hem Bannerlord çıkıyor hem konsollara da çıkıyor HEM DE GELİN BUYURUN DENEYİN!!

Ya ben cidden 2020'de, mart sonunda evlere ilk kapandığımızda oyunun Erken Erişim'e girişini hâlâ hatırlıyorum. Evdesin. Canın sıkılıyor. Al Bannerlord oyna. Al kardeşim bu binek, bu da bıçak; hadi yolun açık olsun. Ben o dönemde Warband'in ne olduğunu ancak kulaktan dolma oyun muhabbetlerinden biliyordum; o insanların da yarısı zaten oyunu zamanında baştan ayağa modladığı için baya farklı hatırlıyordu.

Ve şimdi beni düşünün, hiçbir şey bilmiyorum ama hevesliyim. Hayatımda ilk defa kılıcı kendi kendime kontrol ettiğim bir oyun oynuyorum. Erken Erişim sürecinin başındayız, eksik olan çok şey var doğal olarak ama benim umrumda mı? Hayır. Dışarıdan çoook uzun bir çubuğu eve getirmesine izin verilmiş küçük bir çocuk gibiyim.

O günden bugüne hem Bannerlord'da çok şey değişti hem de ben Mount & Blade dünyası hakkında çok fazla şey öğrendim. (Mesela tereyağının önemi ve faydaları…) O nedenle tam sürümün gelişini, belki çok uzun zamandır bu anı bekleyenler kadar olmasa da çok büyük heyecanla gözlüyorum. Ve bu değişikliklerden de biraz bahsetmek istiyorum. Ama önce konsol demosu!



Kılıç savurmak oyun koluna cidden yakışıyor. Hiç değilse ben gayet doğal buluyorum. Demoyu deneyen birçok başka oyuncu da aynı şeyi hissetmiştir diye düşünüyorum çünkü bayağı böyle hayatında ilk defa Mount & Blade görmüş insanlar demonun başına geçip çatır çutur adam doğruyordu. Yuvarlak menüleri de gayet sezgisel biçimde kullanıyorsunuz. Bunların dışında da PS5 ve Xbox Series X'te bilgisayardakinin aynısı zaten her şey.

Bir de böyle standlarda başka insanlarla Bannerlord hakkında konuşurken falan fark ettim, oyun çıktığından beri ciddi değişmiş. Fuarların en sevdiğim yanı da bu, bir oyunu her çeşit insanla tartışma şansınız oluyor; hem çok bilenle hem hiçbir şey bilmeyenle. Ben de dedim madem çıkması bu kadar yakın Bannerlord'un, oturup bir derleyeyim Erken Erişim süresince gelen yeniliklerden bazılarını.

BİR ÇEŞİT HOŞUMA GİDEN ŞEYLER LİSTESİ:

İsyan mekaniği geldiğinde çok olay olmuştu. Çünkü çok mantıklı. Yani bir yere acayip ucuyip kültürlerden yönetici atarsan, yedirmez içirmezsen isyan eder. Ama nasıl beceremiyorum, var ya. Kafama göre dağıtmışım çünkü köyleri, boyuna isyandalar…

Varislik meselesi sonra. Ölüyorsun ve oyuna çocuğun olarak devam edebiliyorsun. Evet, düz stratejilerde böyle şeyler var ama yani benim kontrol ettiğim karakterin değiştiği, oynadığım ilk oyun Bannerlord. Biraz her bir naneye heycanlanabilir miyim izninizle? Tabii böyle sırf "sandbox" oynamak, hikâyesiz sonuçsuz bir oraya bir buraya saldırmak isteyenler için ölümü falan kapatma butonu da eklenmişti ta fi tarihinde. Sonra fark etmeden bunu açıp, ölmediği için yakınan insanlar olmuştu. Bunun tersine bir de zaten ölmeyeceğinden son derece emin arkadaşlar için Ironman modu gelmişti mesela. Öldün mü bitti oyun, geçmiş olsun.

Sonra çok oyunculudaki klan modu… Hâlâ da klanları kurup her hafta çarpıştıran ekipler var. Bazıları bayağı profesyonele bağlamış, kendi aralarında taktik alıp veriyorlar falan. Çok üst seviyede oynayan insanlar var bu oyunu. Sonra bir de ben… :D

Sonra kuşatmalara ve asker AI'larına gelen çekidüzenler falan. Destek birimlerin savaşa katılışı, komut verme sistemi, formasyonlar, askerlerin morali… İnsan böyle değişiklikler yavaş yavaş gelince ilk baştaki halini unutuyor oyunun. Tabii üstünden iki sene geçtiğini düşününce biraz doğal geliyor artık bir şeylerin oturmuş olması. Ama örneğin şu andaki optimizasyonuyla ilk çıktığı zamandakini karşılaştırmak çok zor geliyor en başta. Sonra oyunun Steam Deck'te takır takır çalıştığı videoyu hatırlıyorum.

Artık işin ince cilasına ve kozmetik taraflarına geçilmiş olması gayet doğal. Ha TaleWorlds ekibi tam sürümden sonra hâlâ güncellemeler olacağını söylüyor. Tam sürüm diye kafamıza fırlatıp oyunu unutmak değil planları. Ama insan gene de bir ekstra heyecan yapıyor çünkü artık oyunun geneli tam şekline kavuşmuş olacak.

Vay be! Tam sürüm Bannerlord… Şimdi 25 Ekim'e kadar kim bekleyecek?! Gidip iki karavan kurayım, çapulcu keseyim bari.

SKULL AND BONES

Çıkış Tarihi: 8 Kasım 2022



Gamescom'dan döndükten sonra, "Yahu acaba Ubisoft'un kurduğu sinema mı çok etkileyiciydi de ben bu oyunu beğendim?" diye notlarımı şöyle bir kontrol ettim ama yok, ben harbiden ısındım sanırım Skull and Bones'a.

Fuarda daha önce gösterilmemiş oynanış videoları izleme şansı bulduk. Size şunu söyleyebilirim ki eğer bir Assassin's Creed: Black Flag-sever iseniz, ya da Odyssey'deki deniz savaşları sizin hoşunuza gittiyse o zaman Skull and Bones'u radarınıza alın hemen. Benim Twitter başlığımın senelerdir Odyssey'den bir gemi karesi olduğunu düşünürsek, benim duruşum belli sanırım. Evet, diğer modern Ubisoft oyunlarından birini bile oynadıysanız zaten oyunun arayüzü size hiç yabancı gelmeyecek. Stüdyonun çevre tasarımı konusundaki başarısını zaten biliyoruz. Açıkçası gördüğüm şeyler bana biraz da Pirates of the Carribean havası da verdi, gayet memnunum. Bir de hikâyesi hafiften elle tutulur çıkarsa, ben bu oyunu oynarım, hatta online olarak bile girebilirim.

Fakat şunu da eklemeliyim ki, eğer siz örneğin Sea of Thieves seven ya da o tarz bir oyun bekleyen tayfadansanız (hehe), Skull and Bones size pek gitmeyebilir. Evet, çok oyunculu modda 3 kişi girip birlikte yelken açabiliyorsunuz ama tek oyunculu mod "Sen bir gemisin, gidiyorsun" tarzı bir oynanışa sahip. Multi kısmının tam nasıl olacağını bekleyip, belki de Ubisoft Forward'da göreceğiz.

(OYNADIK!)

DESKTOP DUNGEONS: REWIND

Çıkış Tarihi: 2022



Desktop Dungeons'ın ilk oyununu hiç oynamamış ama hakkında çok inanılmaz şeyler duymuş bir şekilde Prismatika'nın minik standına attım kendimi. Ekiple konuşmaya başladığımda oyunun ilginç hikâyesini de öğrenme fırsatım oldu. Güney Afrikalı Desktop Dungeons yapımcıları 2011'de (yani Minecraft'ın çıkıp, herkesi tokatlayıp geçtiği sene) Independent Games Festival'de (IGF) En İyi Tasarım ödülünün sahibi oluyorlar. Eh, durum böyle olunca Güney Afrikalı ekip birdenbire kendilerini hiç beklemedikleri bir ilginin odağı olarak buluyorlar.

Fakat Desktop Dungeons: Rewind'ın demosunda gördüklerime dayanarak söyleyebilirim ki, bu ekibin tasarım ödülünü kapmasına bu oyunu oynayan kimse şaşırmaz. Bir kere çok değişik bir ilerleme mekaniği var. Karakteriniz haritada yeni yerler keşfettikçe daha çok canı oluyor, bu sayede dümdüz ilerleyip düşman kesmek yerine yanlarından sıvışıp daha çok can alıp, bu arada belki değişik güçlendirmeler keşfedip önceki düşmanlara geri dönebiliyorsunuz. Ne de olsa siz onlara saldırmadan düşmanlar size saldırmıyor.

Bu arada, oyunun adında "Rewind" olmasının tek sebebi ilk oyunun yeniden yapılmış olması değil. Bu sefer Desktop Dungeons size gerçekten geri sarma şansı tanıyor. Eğer bir haritayı ilk denemenizde ölürseniz belirli bir yere kadar sizi cidden geri sarıyor. Böylelikle ölmenize sebep olan kararları fark edip farklı bir yol tercih edebiliyorsunuz. Ama geri sarmak için de sadece tek bir şansınız var.

Roguelike türünü daha ulaşılabilir kılan yeniliklere bayılıyorum cidden. Gamescom'da başına oturur oturmaz son hız oynamaya başladığım demosunu eve gelince bir daha oynadım. Çıkınca incelemesini kimseye kaptırmayacağım oyunlardan biri de Desktop Dungeons: Rewind.

OTURDUĞUMUZ YERDEN
İLGİMİZİ ÇEKENLER

RETURN TO MONKEY ISLAND

19 Eylül 2022

Gamescom'da hakkında çok yeni bir şey öğrenmedik ama zaten asıl öğrenmemiz gereken şeyi öğrendik ya, gerisi boş! Bir sonraki sayımıza incelemesini okuyacaksınız! Sizi bilmiyoruz ama biz çok heyecanlıyız. Kötü çıkmasına ihtimal dahi vermiyoruz hatta, o derece. Şimdi bir şekilde Eser'le birlikte Serpil'i önümüzdeki ayın kapağı için ikna etmemiz lazım… **-Can**



LIES OF P.

2023

"Bloodborne olmaya çalışırken ya doğru düzgün bir oyun olamazsa?" diye endişe ettiğim oyunlardan biriydi Lies of P. Ama Gamescom'da ÇAT diye 10 küsur dakikalık oynanış videosunu yayınladıklarından beri hevesle yolunu gözlüyorum kendisinin. Zira her şey çok Bloodborne gözükmesinin yanında kendine has bir yapısı da var ve gayet akıcı, güzel gözüküyor. Ha, bir de tabii şu meşhur Pinokyo masalının orijinaline çok karanlık, değişik ve özgün bir yorum getiriyor bir de tabii. İlk günden Game Pass'e geleceği de açıklandı, şimdiden ona göre hazırlıklarınızı yapın. **-Can**



Çıkış Tarihi: 17 Ekim 2022



(OYNADIK!)

GOAT SIMULATOR: 3

Vay efendim neden Goat Simulator 2 değil de 3? Yok efendim bu oyunun bir ikincisi çok mu lazımdı? Hepinize roketatar ateşlerim, beni sinirlendirmeyin! Ben şu anda bir keçiyim ve sırtımda suşi tabağı var. Daha açıklamama gerek var mı cidden?! Bu oyunla ilgili beni üzen tek şey sadece Epic Games'e çıkıyor olması.

Anahtar özellikler: Keçi olabiliyorsun. Ayrıca da çok daha güzel görünüyor ve içine de bir sürü mini-oyun eklemişler. Biz bir tane kraliyet tacı kapma oyunu oynadık mesela. İki kişi oynadık. İkimiz de kazanamadık ama çok eğlendik. Çünkü Goat Simulator böyle bir oyun. Bilinçli olarak tuhaf yapılmış bir fizik motoru, hayatını mahvedebileceğiniz bir sürü NPC, keçinize takabileceğiniz ya da giydirebileceğiniz bir sürü aksesuar ve insanı az buçuk korkutan bir özgürlük hissi. Ayrıca zürafa da olabiliyorsunuz. Ben oldum ama çok yüksek geldi, vazgeçtim. Ama siz olabilirsiniz. Hatta co-op oynayıp arkadaşlarınızı da zürafa yapabilirsiniz. Çünkü neden olmasın?

ATLAS FALLEN



Çıkış Tarihi: 2023

Gamescom Opening Night Live'da çok fiyakalı bir fragman alıp hakkında çok bir şey bilmediğimiz oyunlardan biri de Atlas Fallen. Fakat bana uzaktan Monster Hunter'ımsı bir hava veriyor. Dünyayı gez, canavarlarla savaş, daha iyi silah edin, daha güçlü canavarlarla savaş. Ve açıkçası her oyunun kenardan köşeden RYO öğeleri eklemeye çalıştığı şu zamanlarda düz canavar kesmeli, açık dünya gezmeli bir oyun hiç fena olmaz. Hele de bu görsellikle, hele bir de mekanikleri güzel olursa. Daha çok bilgi için beklemedeyiz.



Çıkış Tarihi: BELLİ DEĞİL

WYRDSONG

Wyrdsong'un fragmanı kısacıktı, oyunun ne olduğuna dair de neredeyse hiçbir fikrimiz olmadı o bir dakikalık fragmandan. Ama işte fragmanın başında akan o oyun listesi, "Fallout, Skyrim, Dragon Age'in yapımcılarından" ekranı heyecanlanmamıza yetti. İşin tuhafı, Wyrdsong'un yapımcı stüdyosu Something Wicked'in CEO'su Jeff Gardiner'ın da çok bir fikri yok henüz oyunun nasıl görüneceği hakkında. "Nasıl olur ya?" demeyin, bu tür kısa ve artistik fragmanlar oyunculardan çok yapımcı ekibe katkıda bulunacak yeni işe alımları hızlandırmak için yapılıyor. Yani bakın böyle bir projemiz var, gelin katılın. Eğer siz de heyecan yaptıdıysanız diye söyleyeyim dedim.





OYNADIK

SUPER CATBOY

Çıkış Tarihi: 2022

Kocaman bir oyun makinesinde, retro Nintendo kollarıyla oynatıyorlardı. Yanına bir vardım! KEDİ! O anda ipler koptu tabii bende. Eğer siz de bir zamanları piksel, yandan yandan gitmeli oyunlarını seviyorsanız Super Catboy size bu tecrübeyi modern oyun akıcılığında fakat işinizi hiç de kolaylaştırmadan sağlıyor. Eh bir de kedi olarak tabii. Tabancanız, tırmıklarınız ve zıplama gücünüzle kuşanmış olarak bol aksiyonlu ve platformlu bir oyun isteyenler kenara yazsınlar.

(OYNADIK!)





MOONSHINE INC.

Çıkış Tarihi: 27 Ekim 2022

Dibine kadar gerçekçi simülatör keyfi bir başka oluyor! Üstüne bir de alkollü içkilere ilginiz varsa, o zaman Moonshine Inc. tam da size göre bir oyun olacak. Adından da anlayacağınız üzere bu oyunda kaçak içki üretip satmakla uğraşacağız ama bu sürecin her parçası oyunun içinde var. Yani malzemeleri satın almak, teçhizatı kurmak, içkiyi yapıp satmak ve elbette polisten kaçmak!

Moonshine Inc.'in gerçekten parladığı noktaysa oyundaki tüm içki tariflerinin gerçek olması. Kullanılan malzemeler, mayalama ve distile etme yöntemleri, ortaya çıkan alkol oranları ve tat profilleri… Demosunu oynarken sadece iki basit tarifi deneme fırsatım oldu fakat tarif defterleri ve menüler o kadar geniş ki, oyunun ilerleyen noktalarında ne denli ince işlerle uğraşacağımızı hayal etmek çok kolay. Üstelik bunların yanı sıra müşterilerin isteklerini, satış taktiklerinizi ve bir alkol üreticisi olarak şanınızı ve başka çeşit çeşit grafiği de takip etmeniz gerekiyor. Gerçek kimyagerlerin ve ekonomistlerin de katkısıyla yapılan Moonshine Inc. çok derin ve sağlam saracak bir oyuna benziyor.

DUNE: AWAKENING

Çıkış Tarihi: Belli değil

Funcom'un Conan: Exiles'dan zaten güzel tecrübesi var. Açık dünya, hayatta kalma falan oradan cepte. Üzerine bir de azıcık baharat serpip DVO elementleri serpiştirdik mi… Buyurun Dune: Awakening'e!

Filmiyle birlikte Dune oyunlarında da bu aralar bir hareketlenme var. (Ay, umarım Shai-Hulud değildir o hareketlenme!) Açıkçası bu konseptte bir oyun için de kimi seçersin deseler cevabım Funcom olurdu herhalde. Hakkında CGI bir video dışında çok bir şey görmediysek de yapımcının bu konudaki tecrübesi bol. Betası da yakında başlayacak diyorlar, birkaç aya hakkında ne var ne yok duymaya başlarız herhalde. **-Can**



THE CALLISTO PROTOCOL

2 Aralık 2022

Türk oyuncular olarak nasıl da ucuza kapattık seni ama, nıhahahaha! Glen Schofield da ön sipariş sayılarından çok memnun olacak ki ağzı kulaklarına varıyordu Açılış Gecesi'nde. Yine oyun içinden bir oynanış sekansı izletti bize, "Yola Dead Space olarak çıktı ama The Last of Us olmuş bu" dedirtti, baş kahramanımız Jacob Lee ile uzunca bir taşan sularla birlikte sürüklenerek kayma bölümü izledik ama finali bizi bildiğin ters köşe yaptı. Sevgili okurlar, The Callisto Protocol oynarken lütfen dev vantilatör fanlarına dikkat edelim, sonra adamımız iki parçaya bölünüyor. **-Eser**





Çıkış Tarihi: 2022

(OYNADIK!)

CATS AND THE OTHER LIVES

Size desem ki Stygian'ın yapımcılarından kedili oyun geliyor, diyebilirsiniz ki ne alaka?! Ama İstanbullu stüdyo Cultic Games'in yeni oyunu Cats and the Other Lives'ı Gamescom'da deneme şansı bulduğumdan beri hikâye nereye gidecek merak ediyorum.

Zengin bir iş adamının ölümünden sonra ailenin dört bir yana savrulmuş üyeleri, cenaze sebebiyle bir araya gelir. Bütün bu yaşananlar evin kedisini gıdım alakadar etmez. Ama evin kedisini kontrol eden sizi çok acayip sarabilir işte. Eski ve kocaman bir malikane, sırlarının altında sırlar saklayan bir ev ahalisi ve sadece istediğini yaptırmayı aklına koymuş bir kedi. Sadece farenizle tıklayarak ve sadece bir kedinin yapabileceği davranışlara kısılı kalmış biçimde insanların peşinden koşturup hikâyeyi birleştirmeye çalışacağınız bir oyun Cats and the Other Lives. Demo tam gizemlerin ipinin ucu pençemize takılmaya başlarken bittiği için ben de her an meraktan kedi gibi bir şeyleri devirmeye ve kapıları tırmalamaya başlayabilirim. Bu oyunun incelemesini kimseye kaptırmayacağımı biliyorsunuz değil mi?



(OYNADIK!)



POTION TYCOON

Çıkış Tarihi: BELLİ DEĞİL

Hiç düşünüyor musunuz acaba, biz oyunlarda iksirleri su gibi içiyoruz ve cebimizde, çantamızda her bir yere taşıyoruz. Bu değirmenin suyu nereden geliyor? İşte Potion Tycoon'da lıkır lıkır iksir içen tarafı bir kenara bırakıp fokur fokur iksir kaynatan tarafa geçiyoruz. Büyülü iksir üretiminin çok mühim bir uğraş olduğu bir dünyada geçen bu oyunda işimiz en aranan iksirleri en çekici şişelere koyup en makul fiyatlara satarak kendimize isim yapmak. Ün, şöhret, para! Belki de kraliyet işlerinde bir tuzumuz bile olur!

Demosunu oynarken oyunun en başından başladıysam da bize ilerleyen kısımlarını da gösterdiler, gerçekten insanı meşgul edecek bolca mekanik var. İksirleri üretmek, revaçta olan iksir türlerini ve şişe dizaynlarını takip etmek, yeni iksirler üretmek, yardımcı çalışanları işe alıp bir de onların peşinden koşturmak, dükkanınızı uygun şekilde dekore etmeniz, farklı çeşitlerde iksirler ve alıcılar için farklı reyonlar kurmak… Adında "tycoon" geçen bir oyundan bekleyebileceğiniz her şey, üstüne bu şirin-karanlık sanat tasarımı! Biliyorsunuz ki çoktan istek listemde.



OYNADIK

INKULINATI

Çıkış Tarihi: Kış 2022

Gamescom'da denemek için en çok sabırsızlandığım oyunlardan biriydi, cidden çok sevdim. Hatta oyunu yönetmeni Wojtek Janas'tan dinledikten sonra bir de Indie Arena'da kendi başıma oynadım. Inkulinati hakkında bir "Bilmeniz Gereken Beş Şey" yazısı yazmıştık. İyi ki de önden yerini yapmışız çünkü gerçekten çok çeşitli mekanikleri olan bir oyun. Her karakterin kendine has bir saldırısı olduğu gibi bu saldırılar da hasar miktarını belirleyen bir mini-oyunla gerçekleşiyor. Üstünde bulunduğunuz sayfa ve bu sayfadaki engeller de cabası. Engellerin üstünden ok atan tavşanlar, düşmanı arkadan bıçaklayan köpekler, sayfanın iki yanında sizi yutmak için bekleyen ateşler ya da patlamaya hazır bir fasulye kazanı! Herkes atıyor değil mi istek listesine?



Çıkış Tarihi: 2023

OYNADIK

EDGE OF SANITY

Gördüğümüz her şeyi sorgulatan Lovecraft esintili hayatta kalma simülatörü: Edge of Sanity! Çok kısa süre başında oturma şansım oldu ama o süreç içerisinde bile güzel bir derinliği olduğunu hissettirdi bana. Şu karşıma çıkan acayip yaratığa taş mı atsam, yoksa taşımı harcamayıp baltalasam mı? Buradan hasar almadan inemeyeceğim, yaralarımı neyle sarsam. Hem bedensel hem zihinsel bir kaynak yönetimi söz konusu. Edge of Sanity işte, daimî olarak akli melekelerimizi yitirmenin sınırında…

THE LORDS OF THE FALLEN

2023

Gamescom fragmanının başlamasıyla "Lords of the Fallen 2 bu!" demem arasında sanırım 2-3 saniye geçmiştir. Bir kere bir konuda anlaşalım, Lords of the Fallen hiç de fena bir Souls-like değildi. Ama The Lords of the Fallen çok daha acayip bir şey olacak. Nedense oyuna 2 dememişler, öncekinin ismine "THE" takısı getirip kullanmışlar ama bu bir reboot falan değil. İlk oyunun bin yıl sonrasında geçiyor ve o dünyanın neredeyse beş katı büyüklüğünde bir oyun dünyası bizi bekliyor. Bu sefer iki paralel dünya söz konusu, hem yaşayanların hem de ölülerin diyarında korkunç mücadelelerle yüzleşeceğiz. İstediği zaman gelsin, hazırız. **-Eser**



NEW TALES FROM THE BORDERLANDS

21 Ekim 2022

Borderlands adına epey güzel bir döneme girdik gibi gözüküyor. Son dönemlerde oynarken en çok eğlendiğim olan Tiny Tina's Wonderlands'in ardından Gamescom serinin bir diğer tarafı macera kısmında da yüzleri güldürdü. Tales From Borderlands geri dönüyor! Gamescom'da yayınlanan epey uzun oynanış videosu ile birlikte Sony'nin eski Ghostbusters filminden fırlamış gibi bir ekibi daha kaliteli bir mizahla izleme şansına eriştik. Eski oyunlardaki karakterlerin figür dövüşü sahnesi de tatlının üzerindeki krema gibi oldu. Oyunu oynadıktan sonra yüzümüzdeki bu sırıtış hali yerini hayal kırıklığına bırakmaz ise New Tales from the Borderlands'i de serinin iyileri arasına yazabiliriz. **-Oğuz**

OYNADIK

PASSING BY
A TAILWIND JOURNEY

Çıkış Tarihi: Kış 2022

Indie Arena'da "Bu da neymiş ya?" diye çekildiğim oyunlardan biri oldu Passing By. Çünkü uzaktan izlerken bir sıcak hava balonuna bağlı bir yelkenli gemiyle uçabildiğimizi ve bu yelkenliyi de bizim kontrol edebildiğimizi gördüm ve dedim ki ben bu oyunu oynamalıyım. Küçük gökyüzü adalarını keşfettiğimiz, bulmacalar çözdüğümüz gizemli bir yolculuk Passing By. Siz de benim gibi iki boyutlu şirin platform bulmacaları seviyorsanız, bu bağımsızı bir şans vermek üzere istek listenize atın.





LOVECRAFT'S UNTOLD STORIES 2

Çıkış Tarihi: 13 Eylül 2022



Lovecraft, efenim kozmik korku falan deyince akan sular duruyor, biliyorsunuz. Ya da belki tersine mi akıyor? Yoksa ben hayal mi görüyorum?!

Sürrealist sanatçı Ardois-Bonnot, herkesin çığlıklar içinde kaçışmasına ve hezeyanlar görmesine sebep olan bir tablosunu görücüye çıkardıktan kısa süre sonra gizemli ve derin bir uykuya dalar. Söylentilere göre bu uykuya dalmadan evvel dünyayı değiştirebilecek bir tabloyu bitirmek üzeredir. Hayır herkes madem çığlık kıyamet kaçmış, biz neden bu işin peşine düşüyoruz? Çünkü 6 kişilik karakter kadromuzun içinde bir tane aklı başında tip yok.

İlk oyunu oynadıysanız hatırlayacağınız Dedektif, Cadı ve Profesör karakterlerine şimdi bir de Medyum, Eski Asker ve Ruh Bilimci katılıyor. Lovecraft's Untold Stories 2 de bizleri bu karakterler ve onların farklı yetenekleri arasında geçiş yapmaya itecek şekilde tasarlanmış. Üstelik ölürsek toptan yeniden başlamamız da gerekmeyecek ama bölümlerin içindeki her şey rastgele ortaya çıktığından o geri döndüğümüz bölüm asla aynı olmayacak. Bu sefer kendi ekipmanlarımızı da üretebileceğiz hem. Peki neden bunların hiçbiri benim içime az da olsa su serpmiyor? Görüşüm mü kararıyor benim?!



OYNADIK

MOONBREAKER



Çıkış Tarihi: 29 Eylül 2022

ERKEN ERİŞİM

Eğer siz de benim gibi minyatürleri ve stratejili kutu oyunlarını seviyorsanız yanaşın bu köşeye. Çok efsane bir şey söyleyeceğim: Bu oyunda minyatürlerinizi boyayabiliyorsunuz! Koca oyunu sana bu mu sattı demeyin, dünyasını da çoğumuzun Sissoylu/Mistborn serisiyle tanıyıp sevdiği Brandon Sanderson yazmış. Tav oldunuz mu? (Oldum gibi -Can) Anlatıyorum o zaman.

Moonbreaker hem başka oyunculara karşı hem de tek başınıza oynayabileceğiniz bir masaüstü strateji oyunu. Ama masanın üstünde değil. Ama cidden sanki elinizle alıp da koyuyormuşsunuz gibi hareket ediyor minyatürler. Bu tür stratejilere aşina değilseniz bile karakterlerin özel güçlerini, saldırı fazlarını, hareket menzillerini çözmeniz çok kolay. Kazanmak ise… O kadar kolay olmayabilir. Ama hiç değilse kendi boyadığınız figürlerinizle kaybederken çok fiyakalı görünürsünüz.

Moonbreaker'ın oyun içinde takip etmeniz gereken bir hikâyesi yok. Fakat hangi klasın ve karakterin neden "öyle" davrandığını öğrenmek isterseniz, Brandon Sanderson'un yazığı bu evrenin hikayeleri aynı zamanda podcast olarak da yayınlanacak. Tabii oyunun içinde, minyatür boyarken de dinleyebilirsiniz. Çünkü asıl tadı cidden öyle çıkar.

YARN GUARDIANS

Çıkış Tarihi: BELLİ DEĞİL



Bu oyunda şişman ve sarman bir kedi var ve ben demosuna yetişemedim. Hadi buyurun. Karakteriniz? Kedi. Düşmanlarınız? Tavşanlar. Silahınız? Bir yün topu. Henüz çıkışıyla ilgili bir bilgi yok Yarn Guardians'ın ama kedi temalı bir aksiyon platform oyununu es geçeceğimi düşünmediniz değil mi?



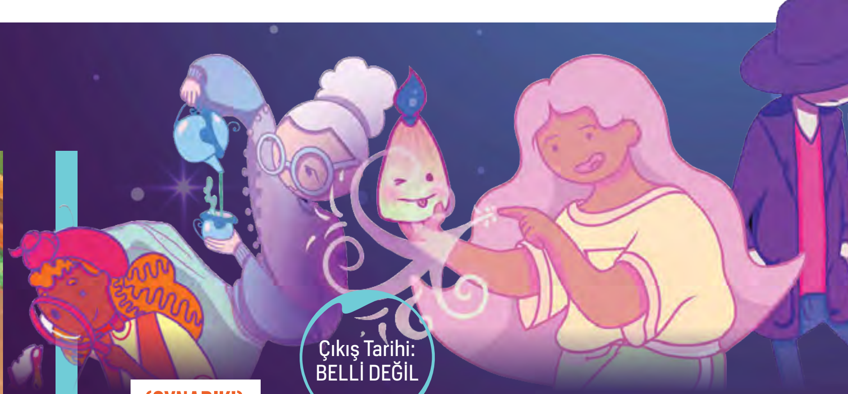
Çıkış Tarihi:
2023

(OYNADIK!)

MOVING OUT 2

Team 17 standında Moving Out 2 ekibiyle birlikte demoyu denerken, biraz da oyunun felsefesiyle ilgili konuşma şansımız oldu. Moving Out'un ilk oyunu da gerçekten kaybetmenin çok mümkün olmadığı, baştan sona eğlence üstüne kurulu bir oyundu. İkinci oyunda bu özelliğin iyice üstüne eğilmişler, ortaya da ikinci oyun kolunu 3 yaşındaki kardeşinize de verseniz bitirebileceğiniz bir oyun çıkmış. Tabii bu kolaylığın seviyesi sizlerin elinde. Ulaşılabilirlik konusunun cidden üstüne eğilmiş ekip ve bence bu Moving Out 2 gibi bir oyun için çok iyi bir karar.

Yine eşya taşıyoruz; yine bir, iki ya da üç kişi hep beraber oynayabiliriz. Ama yeni karakterler, yeni eşyalar, yeni taşıma yolları (mesela bir robot arkadaş) ve yeni engeller (mesela vinç kolunuzdaki eşyayı düşürmenize sebep olan elektrik sütunları) gene bize "Acaba o koltuklara sigorta yapılmış mıydı?" diye sorduran bir taşıma şirketi tecrübesi sunuyor.

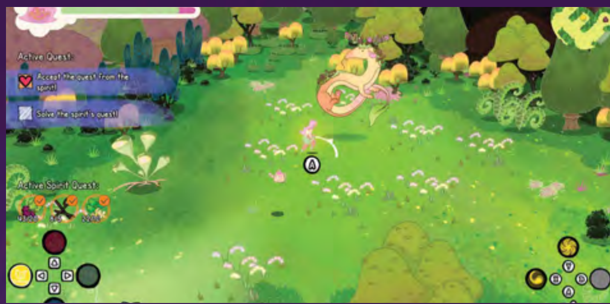


Çıkış Tarihi:
BELLİ DEĞİL

(OYNADIK!)

GRIMOIRE GROVES

Roguelite'tan şu kesme kısmını çıkarıp atsak? Grimoire Groves'da küçük bir ev edinen cadımızın amacı, bu ormanı bir zamanlarki haşmetine geri kavuşturmak. Bunu da çeşitli bitkilerin peşinden koşturup onları büyülü güçlerinizle sulayarak yapıyorsunuz. Tabii sınırlı olan gücünüzü büyü türü ve pozisyonu açısından doğru kullanmanız da gerek. Roguelite mekanikleri de burada devreye giriyor işte. Ayrıca, sanat tasarımıyla bana fi tarihinde Barbie'nin sitesinde olan oyunları hatırlattığından nostaljik yanıma da hitap ediyor.

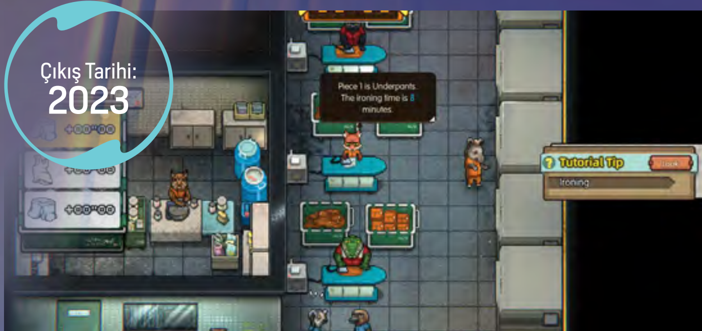




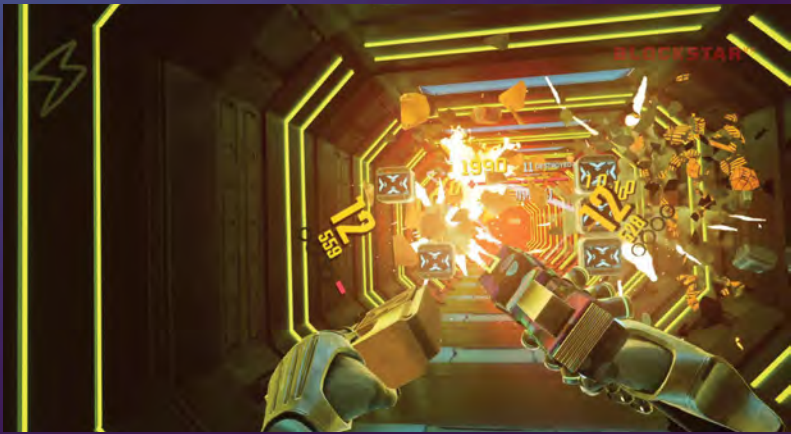
(OYNADIK!)

BACK TO DAWN

Çıkış Tarihi:
2023



Indie Arena'da rast gelip de denediğime ne kadar mutluyum anlatamam. Oyununda bol ve derin hikâye sevenler toplaşsın hemen. Bazı önemli kimselerin hoşuna gitmeyen detayları haber yaptığı için hapse atılan idealist bir gazeteciyi canlandırıyoruz. İçine düştüğümüz bu hapishaneninse kendine göre kuralları, çeteleri, yanından sıvışılması gereken görevlileri ve hiç bulaşılmaması gereken azılı suçluları var. Buna bir de aksiyonlarınızın başarısı için zar atma mekaniğini eklediniz mi, ortaya cidden ilginç bir oyun çıkıyor. Eee, yok öyle ben herkesin gözü önünde başka hücreye girdim de bir şeyler bıraktım da… Çok ilginç karakterler ve risk faktörü var. Gözüm üzerinde Back to Dawn'ın. Demosunu siz de Steam üzerinden deneyebilirsiniz, fazlasıyla öneriyorum.



(OYNADIK!)

BLOCKSTAR VR

Çıkış Tarihi: 2022

Bu oyun çok iyi görünüyor var ya! Ve bu hiç de şaşırtıcı değil çünkü arkasında film sektöründen gelen ve Blade Runner 2049, Allied, Wolverine, Warcraft, Blackhat, Snowpiercer, Assassin's Creed gibi filmler üzerinde çalışmış bir ekip var. Blockstar VR'da bu ekibin, yani Immersive Division'ın ilk oyunu. Çok akıllıca bir çıkış üstelik; aksiyon görselliği üzerine bildikleri her şeyi kullanıp çok keyifli bir kafa dağıtma oyunu ortaya çıkarmışlar. Hem arenalar çok güzel hem de bir şeyleri vurma hissiyatı çok tatmin edici. Benden size tavsiye, VR'da korku oyunu sevenlerin gözü de 2023'te çıkacak olan The Pulsar'da olsun. (Ee Blockstar VR diyorduk?! -Can)



DILUVIAN ULTRA

(OYNADIK!)

Bakın bu oyunda kafasını okşayarak mermisini doldurduğunuz bir böcek-silah var ve ben bu oyunu oynamayı çok istiyorum. Ama incelemesini katiyen yazmam çünkü normalde 20 dakika falan olması gereken demosunun başından bir türlü beceremediğim için az kalsın hiç kalkamıyordum.

Diluvian Ultra, kan ve iskelet içindeki dünyasına rağmen adeta bir retro renk patlaması. Arkadan da tekno esintili bir şeyler çalıyor, siz kurdunuz kafanızda o dünyayı. Çok güzel tasarlanmış bir bilimkurgu FPS. Temposu çok hızlı değil ama platform ögeleri dikkatli oynamanızı gerektiriyor. Yine de dünyayı keşfetmeye teşvik etmek istediğinden sizi, öyle mühimmat sıkıntısı çekmiyorsunuz. "Aaa şurada ne var, o düşman ne? Pew pew!" diye oynayabileceğiniz bir retro-shooter kulağa hoş geliyorsa, Diluvian Ultra o oyun.



(OYNADIK!)

HYPERVIOLENT

Adından da anlaşılacağı üzere vurdu kırdının, kan revanın dibine vurduğumuz bir oyun olacak HYPERVIOLENT. (Bunu hep böyle caps açık mı yazacağım ben yaa?!) İlk bakışta piksel tarzından dolayı bana, "Aha, eski Doom'lar gibi!" dedirtmiş olsa da aslında değil. Neden değil? Çünkü retro bir sanat tarzı kullanmış da olsa yapımcısı Terminist Arcade, bir yandan da modern teknolojinin nimetlerini düşman ve silah çeşitliliğinde hissetmemiz için elinden geleni yapmış. Özellikle silah çeşitliliğinde.

Arkanızdan gelen düşmanlar, hızlı tempo, gerilim, aksiyon… Reflekslerine güvenen gelsin kardeşim. Biz erken bir versiyonunu tecrübe etme fırsatı bulduk ama yüksek tempolu retro-shooter'ları sevenler için güzel bir bağımsız geliyor diyebilirim.

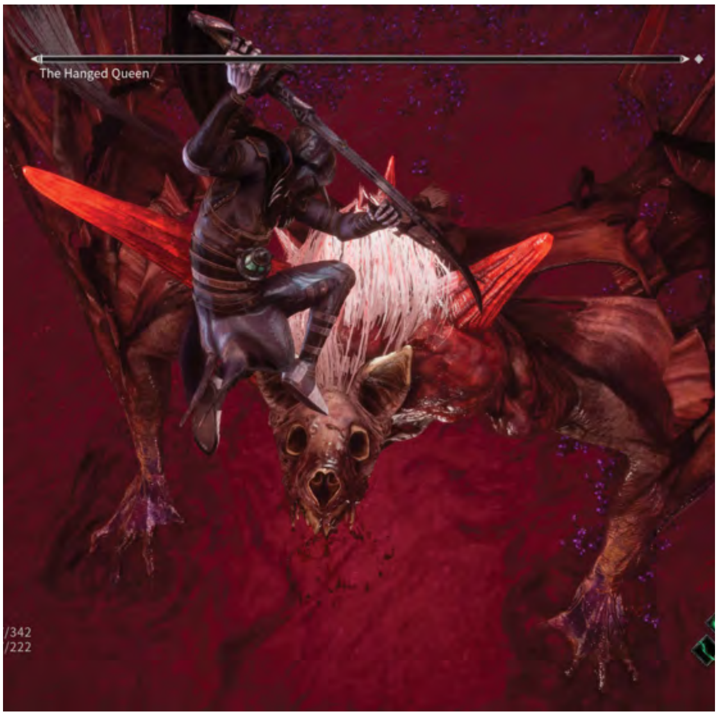


179

İNCELEME

İNCELEMELERDE GEÇEN AY

OYUN İSMİ	OGZ PUANI	DÜNYA ORTALAMSI
Cuphead: The Delicious Last Course (DLC)	9	89
GWENT: Rogue Mage	7.5	72
King of Fighters '98: Ultimate Match - Final Edition	7	-
Live A Live	9.5	81
Loopmancer	7	74
Monster Hunter Rise: Sunbreak	9	85
Starship Troopers: Terran Command	7.5	71
Stranger of Paradise: Final Fantasy Origin		
Trials of the Dragon King (DLC)	7.5	-
Stray	9.5	83



İNCELEMELERDE BU AY





86

OGZ TAKIMI



KIVANÇ GÜVEN

Acayip sinir bozucu yeni bir hobi edindim: Gamepass'te dolaşıp bir sürü oyunu gözüme kestiriyorum, gaza gelip hepsini indiriyorum, sonra da hiçbirini oynamıyorum. Ya arkadaş zaten iş güç falan derken oyun oynayacak bir iki saat ancak buluyorum, onda da hangi oyunu indirmem gerektiğine karar vererek geçiriyorum :) Yaş ilerledikçe oyunlara daha çok bütçe ayırıp daha az zaman veriyor olmamız gerçekten çok garip bir durum. Neyse, ben gidip birkaç oyunu daha indirilip oynanmamış oyunlar cehennemine göndereyim.

SAYILARLA

74

Eşimden gizli satın aldığım oyun sayısı. Pahalı oyunları sinsi gibi almak problem yaratabiliyor, orada kendimi ifşa edip oyun alacağımı söylüyorum. Yanında ufak oyunlar da çakınca arada kaynıyor, hanımın ruhu duymuyor (Lütfen boşanma sebeplerini bana öğretmeyin).

4

Bir gazla Silmarillion'a başlayıp yarıda bırakma sayım. Arkadaş vallahi bu kitapta bir şey var ya. Sadece hak edenler kitabın sonunu görebiliyor galiba. Ansiklopedi gibi yazılmış sanki, bitirmek için bordo gözlüklü olmak gerek.

50

Her sene bitirmeyi planladığım kitap sayısı. Biliyorum uzaktan bakınca çok az duruyor ama vallahi ya ucundan yakalıyorum ya da yakalayamıyorum. Tabii her sene Silmarillion denemesi de oluyor. :)

ÜÇ ÖNERİ

- **Dead Space:** Çıkalı 14 sene olmuş yahu, şaka gibi… Benim nazarımda gelmiş geçmiş en iyi gerilim-aksiyon oyunu bu oyundur. Emsalsiz. Make us whole again!
- **Ken Follett's the Pillars of the Earth:** Benim gibi adventure oyunlarına mesafeli oyunculara bile türü sevdiren, falsosu olmayan bir efsane.
- **Civilization VI:** "Bir tur daha" dedirte dedirte hayat baltalayan, son ek paketlerle de inanılmaz detaylı bir oynanış kazanan Sid Meier'ın son başyapıtı.



ERCE GÜVEN

İçimden abimin geçen aylarda yazdığı yazıdan kopya çekmek geldi. Hani ne oynayacağını bilemiyormuş ya... Benim "Onu mu oynayayım, bunu mu oynayayım" derdim hiç olmuyor! Ortamda güncel bir Diablo oyunu varsa benim için başka bir şey yok demektir. Absürt derecede seviyorum bu oyunu nedense. Ver bana Diablo'y,u genişleme paketini, DLC'yi… Bırak sonra kendi halime. Elim başka şeye gitmiyor bilgisayar başına oturduğumda; beynime kodlanmış sanki. Başka bir oyun açınca kendimi Diablo'yla yaşadığım büyük aşka ihanet ediyormuşum gibi hissediyorum. Ha bir de gidip mobil versiyonunu yaptılar, tam oldu. En azından tuvalette başka şeyle ilgileniyordum 😊

SAYILARLA

2280

Diablo 3'teki oyun saatim. Şimdi yazınca anladım ki hayatımın ciddi bir kısmını feda etmişim ben. Ama çok seviyorum ben Diablo'yu. Sanctuary'den babam çıksa yerim yani. O derece.

382

Kızım Gabriella'nın 5.doğum gününde patlatacağımız kumbaraların içindeki 1 Lira'lık sayısı. Rakamı biliyorum çünkü kumbaralar dolunca içindekileri başka bir poşetlere bizzat boşalttım 😊

2016

En son gittiğim Iron Maiden konserinin yılı. Hey gidi, adamlar kalça da çıkardı, çok daha beter rahatsızlıklardan da kurtuldu, 70'li yaşları kutlamaya başladılar bile birer birer. Bir dahaki OGZ Takımı'nda aynı şeyi yazıp 2023 başlığı atmak istiyorum!

ÜÇ ÖNERİ

- **Diablo Immortal:** Bir şans verin şu oyuna yahu! Tamam paragöz, tamam ana seri oyunlara benzemiyor ama bu durum eğlencesinden pek bir şey eksiltmiyor. Çıktığı günden beri deli gibi oynuyorum. D4'e kadar götürür beni.
- **The Ascent:** Gizli cevherlerin kralı. Bağlayın bilgisayarı evdeki en büyük televizyona, alın elinize gamepad'i şu twin stick shooter türünün aslında ne kadar dehşetli bir şey olduğunu kendi gözlerinizle görün.
- **Nobody Saves the World:** Süper saçma bir oyun bu. Manasız manasız şekillere girip zindanlarda yolumuzu bulmaya çalışıyoruz. Yani fare olup millete kafa göz dalmak ne kadar eğlenceli olabilir ki? Görünüşe göre epey eğlenceli olabiliyormuş.



İşte kuzu kuzu geldim,
dilediğince kapandım dizlerine...

sw
x/s
one
ps5
ps4
win

CULT OF THE LAMB

Yazan:
Kıvanç Güven

Hades… Binding of Isaac… Don't Starve… Oxygen Not Included… Bu oyunlardan en az iki tanesi hoşunuza gittiyse doğru adrestesiniz. Çünkü Cult of the Lamb bu oyunların belli başlı dinamiklerini alıp birleştirmiş, kendisi de çeşit çeşit yeni dinamikler eklemiş ve bam! Yepyeni bir indie efsanesi doğuvermiş.

Yanlış anlaşılma olmasın, efsane tabirini oyuna bayıldığım için kullanmadım. İlerleyen satırlarda da göreceğiniz üzere oyunu çok beğendim fakat oyunun bariz eksiklikleri olduğunu da belirttim. Oyunun ilerde adını sıkça duymamıza sebep olacak şey oyun sektörünün rüzgârını arkasına almasından kaynaklı. Daha çıkalı birkaç gün olmuşken 1 milyon barajını aşıverdi -ki bu indie oyunlar açısından aşılması pek de kolay olmayan bir baraj. Twitch'te ve benzer bilimum platformlarda da oldukça popüler. Tamam işte, yukarıda saydığım isimlerin yakaladığı rüzgârı yakaladı bile.

Ben olsam kurbanda kuzu kesmezdim…

Cult of the Lamb en basit tabirle tuhaf bir oyun. Örneğin senaryoyla başlayalım. Ana karakterimiz peygamber olduğunu iddia eden varlıklar tarafından kurban ediliyor ama gizemli bir tanrı tarafından yeniden hayata döndürülüyor. Fakat tabii ki bu tanrı da hayır olsun diye bize iyilik yapmamış; bizi kurban etmek isteyen peygamberlerden intikam almak istiyor. Dünyaya geri döndükten sonra intikam almayı kafaya koyuyoruz ve kendi tarikatımızı kuruyoruz. Tarikatımızı büyüttükçe de "Kuzuların Sessizliği" yavaş yavaş başlıyor (kuzu esprilerinden asla sıkılmayacağım, göreceksiniz).

Tarikat demişken, gerçek bir tarikattan bahsediyoruz. Yani bir takım ya da ekip değiliz. Biz tatlı, sempatik ve ölümden döndürülmüş zombi bir kuzuyuz ve bize tapan bir sürü tarikat üyemiz var. Yeri geliyor onları kurban ediyoruz, yeri geliyor





onlardan bir harem kuruyoruz. Canımız isterse mantarlarla kafalarını uyuşturuyoruz ya da geniş şölenler düzenliyoruz. Tarikatımızı nasıl yöneteceğimiz bize kalmış. Onların piyon, bizim vezir olduğumuzu çok net anlatıyor oyun bize. Gücü parmaklarınızda hissettiriyor, biri size ters çıktığında "Nankörlük yapma, akşama seni kurban eder etini müritlerime yediririm!" diye bile düşündürebiliyor.

Şimdi bir yukarıda anlattıklarıma bakıyorum, bir de oyun içi görsellere… Minnak yaratıklardan oluşmuş şekerlek tarikatla ve tatlı liderimiz kuzucukla o kadar alakasız duruyor ki. İşte oyunun en ilginç başarılarından biri burada yatıyor. Bu grotesk birleşimin ilginç bir sempatisi var. Bosslar bile öldükleri zaman minik tatlı yaratıklara dönüşüyor ve tarikatımıza katılıyor yahu. Bir tarafta kan gövdeyi götürüyor, kanlı ve Kurban Bayramı edasında ayinler gerçekleşiyor; diğer tarafta küçük tatlı tavşan mürit altına yaptığı için utanıp kaçıyor, karakterlerimiz kendi aralarında minnoş danslar ediyor… Bu gerçekten garip bir birleşim ve oldukça da harika. Bu konuda Massive Monster'ı tebrik etmek gerektiğini düşünüyorum. Sanat tasarımını bu fikirlere çok iyi yedirmişler.

Cult of the Lamb, teknik olarak da gayet başarılı bir oyun. Optimizasyon başarılı, grafikler güzel, oynanış ve dövüş mekanikleri oldukça akıcı. Her şey tıkırında. Yalnızca kontrol konusunda ufak bir sıkıntı var. Klavye kontrolleri ne kadar sığ ve yavansa gamepad de bir o kadar akıcı ve keyifli. Oyunun gamepad ile oynanmasını şiddetle öneriyorum, yoksa bir puan daha düşmeniz gerekir.

Kuzu etli türlü nasıl yapılır?

Peki Cult of the Lamb nasıl bir oyun? Türler kısmında neden şehir kurma ve roguelike yazıyor? Bu garip bir mantık hatası değil mi? Aslında bakarsanız değil. Yani değilmiş. Bence de çok inanılmaz bir durum bu ama Massive Monster vaadinin altından hakkıyla kalkmış. Ya da en azından uzaktan bakınca öyle gözüküyor.

Oyunun işleyişi şu şekilde: Tarikatımızla beraber yaşadığımız bir yerleşkemiz var ve o yerleşkenin yöneticisi biziz. Yerleşkenin yemeklerinden, tuvaletinden, binalarından, ekip biçme işlerinden ve diğer her türlü zımbırtısından biz sorumluyuz. Yani yalnızca Oxygen Not Included'taki gibi bir karar alma ve emir verme yok. Binaların yapılmasını emrettiğimiz gibi gidip biz de yapabiliyoruz, yemek pişiyoruz, mahsul topluyoruz… İşte buralarda da Don't Starve tadı almak oldukça mümkün.

Fakat unutulmasın, bu bir intikam oyunu. Yerleşkeyi geliştirmekteki amacımız aslında büyümek. Tarikatımıza yeni üyeler katılıp sayımız arttıkça, yeni yerlere gidebiliyoruz ve daha da güçleniyoruz. Zaten dediğim gibi, amacımız bizi kurban etmek isteyen çakma peygamberlerden intikam almak. Bize ibadet edildikçe daha da güçleniyor, yeni silahlar ve yeni büyüler açabiliyoruz.

Bu arada yerleşkemiz dışında da gidip





Yaa senin gibi tarikat liderine kurban olurum ben!





Bu da Lamb of God (kuzu esprilerinden sıkılmam demiştim...)

etkileşime geçebileceğimiz, balık tutabileceğimiz, ticaret yapabileceğimiz hatta oyun oynayabileceğimiz başka yerleşkeler de mevcut. Ama bu kısım biraz yüzeysel kalmış, "Hadi bu da olsun" denmiş birazcık.

Yerleşkelerin dışına çıktığımız zaman oyunun Roguelike kısımları başlıyor. Günümüz Roguelike'larından alıştığımız üzere her denemede yeniden oluşan rastgele bir zindan sistemi var. Her zindanın sonunda bir boss var ve o bosslara ulaşmak temel hedefimiz. Zindanların içinde bulunan çeşitli silah ve büyüler ile ilerliyoruz, aynı zamanda sağdan soldan topladığımız tarot kartlarıyla da pasif güçler ediniyoruz. Öldüğümüz zaman zindanlarda kazandığımız eşyaların bir kısmını kaybetsek de bu mücadele boşuna olmuyor, mutlaka daha güçlü olarak geri dönüyoruz.

Gelelim kuzunun kuyruğunun koptuğu yere...

Gelin şimdi oyunun nasıl Hades gibi bir başyapıt olma şansını kaçırdığına bakalım. Öncelikle maalesef ekipman kombinasyonlarımız çok yüzeysel kalıyor. Yani bir silahı seçip onu geliştirme şansımız ne yazık ki yok. Oyunda ilerledikçe genel olarak eşyaların seviyesi yükseliyor ama olay bundan ibaret. Şans da burada devrede tabii, zindanlarda önünüze gelenler arasında bir seçim yapmak zorundasınız. Her ne kadar oyunun oldukça doyurucu bir dövüş mekaniği olsa da bu durum oyuncunun oyundan kopmasına sebebiyet verebiliyor. Zaten silah ve büyü çeşitliliği çok fazla değil, hepsi birbirinin laciverti. Bana kalırsa, hiç değilse silah özelliklerini değiştirme, başka güçlerle silahı kombine etme vb. özellikleri de olsa hiç fena olmazdı. Bu durum oyunun sınıfta kalmasına sebep olmasa da bir adım daha yukarı çıkmasına engel oluyor.

Oyunun bir diğer temel eksiği de kendini şehir yönetimi safhasında gösteriyor. Şehir yönetimi oyunları bana kalırsa kaostan beslenmeli. Yani sürekli, ardı arkası kesilmeksizin farklı ve ciddi problemler önümüze çıkmalı ki şehrimizi geliştirip sistemimizi oturtmaya çalışalım. Cult of the Lamb, bunu oyunun başlarında gayet iyi bir şekilde kotarıyor. Herkes her yere tuvaletini yapıyor, hastalanıyor, sinirleniyor, acıkıyor, isyan ediyor, mutsuz oluyor… Ama oyunda ilerledikçe her birine farklı çözümler getiriyorsunuz. Bu çözümler de bir bir işe yarıyor ve bu durum oyuncuyu da mutlu ediyor. Ee, tamam işte süper, aradığımız şey bu değil mi? Maalesef değil. Çünkü oyunun ikinci yarısında yerleşkede sistem oturuyor ve her şey tıkırında ilerlemeye başlıyor. Oyun size yeni problemler sunamıyor; sistem oturduktan sonra sizin yapabileceğiniz tek şey içeriği dekore etmek ve kaynak üretimini arttırmak. Yani bir yerden sonra oyunun şehir yönetimi bölümü oldukça arka plana atılıyor. Özellikle oyunun sonlarına doğru sistem şuna dönüyor: "Sefere çık, müritlere yemek yedir, yalandan bir ayin yap, sonra tekrar sefere çık." Bu kadar iyi düşünülmüş bir fikrin oyunun sonuna kadar devam etmesini istiyor insan… Belki gelecek ek paketlerde ve yamalarda bu duruma el atılabilir.

Oyun süre açısından da pek parlak değil. Geniş geniş oynarsanız, Cult of the Lamb yaklaşık 20 saatlik bir oyun tecrübesi sunuyor. Aslında bakarsanız, dolu dolu gözüken mekanikler oyun ilerledikçe patladığı için oyun süresinin çok uzun olmaması bir avantaj da olabilir. Ama emsalleri göz önüne alındığında mekaniklerin genişletilmesi ve oyun süresinin uzaması oyun için her türlü daha faydalı olur diye düşünüyorum. Yapımcının bununla yetineceğini zannetmiyorum zaten, oyunun başarısını devam ettirmek için ara sıra çeşitli güncelleme ve ek paketlerin geleceğini düşünüyorum. O zaman oyunun daha da toparlayacağı aşikâr.

Tatlı ve buruk bir tebessüm

Tüm bu iyi ve kötü yanları bir araya koyduğumda, acı bir tablo ortaya çıkıyor: Başyapıt olma şansını kıl payı ıskalamış bir oyun. Cult of the Lamb gerçekten çok iyi bir oyun arkadaşlar. Keyifle kendini oynatıyor, eğlendiriyor, şaşırtıyor, mutlu ediyor. Ama işte bazı konularda öyle affedilmeyecek hatalar yapmış ki, yalnızca çok iyi bir oyun olarak kalıyor akıllarda.

TÜR: Roguelike, Şehir Yönetimi | **YAPIM:** Massive Monster | **DAĞITIM:** Devolver Digital | **DİJİTAL İNDİRME:** 160 TL (Steam), 71,25 TL (XBox Store), 220 TL (PSN Store), 25 dolar (Nintendo Store) | **YAŞ SINIRI:** 16+

CULT OF THE LAMB



+

- Tuhaflık konusunda eşi benzeri olmayan bir atmosfer
- Neşeli ve keyifli sanat tasarımı
- Aranan tatta indie grafikleri
- Alakasız birçok elementi başarıyla aynı potada eritmesi
- Özgün yapısı
- Gamepad kontrollerinin akıcılığı
- Akıcı dövüş ve şehir yönetimi mekanikleri
- Tatlı seslendirmeler (Meee!)

−

- Tatmin edici olmayan müzikler
- Yaratıcılıktan uzak bosslar
- Sistemi bir kere oturttuktan sonra şehir yönetiminin önemini kaybetmesi
- Dövüş sisteminin oynadıkça yüzeyselleşmesi
- Görece kısa oyun süresi
- Klavye kontrolleri

8



Son Karar

Birbiriyle oldukça alakasız görünen iki farklı türü çok iyi fikirlerle harmanlayan, keyifli ve eğlenceli bir deneyim. Başlardaki etkileyiciliği oynadıkça kayboluyor ama yine de bu tarz oyunları seven herkesin bir şans vermesi gerek.

osx win sw

Yazan: **Eser Güven**

Güzelliğinde kayboldum, hükümsüzüm...

Lost in Play



Neredeyse 35 yılı aşkın süredir sayısız Point and Click macera oyunu oynamış biri olarak bu incelemeyi oldukça kısa kesmeyi planlıyorum, çünkü bu konuda sözüme güveneceğinizden eminim. *Lost in Play* benim bugüne kadar oynadığım en güzel, en eğlenceli, en sıcak, en absürt macera oyunlarından biri ve ben bu oyunu türü seven ya da sevmeyen herkese tüm kalbimle önerebilirim.

Oyunun ismi boşuna "Oyunda Kaybolmak" değil. Toto ve Gal biri erkek, biri kız iki kardeş. Birlikte tam da çocuklardan bekleyeceğiniz tarzda hayal gücünün şekillendirdiği bir oyun oynuyorlar. Gal kafasına geçirdiği kutudan bozma maskeyle ayı oluyor, Toto'yu kovalıyor; ama işte o sırada ne olduysa bu ikili kendilerini o hayal gücü dünyasının içinde buluyorlar. Her iki yanında kurbağa heykeli bulunan bir portaldan geçip gerçek dünyaya dönmek için çok fazla zamanları yok, portal ise sadece 5.073.000.000.000.000.000.000.000.000.000.000.000.000.000.000.000 km uzakta!

Burası gerçekten de tam da bir çocuğun zihninden bekleyebileceğiniz bir dünya. Dev kediler, yeşil goblinler, kılıca dönüşen ağaç dalları, yediklerini yumurtlayan bir tavuk, parmak kuklalarını seven bir ahtapot, dama oynamayı seven canavarlar, IKEA kılavuzuyla yapılan uçan karton ejderhalar, Rapunzel masalı ama



İşte size gerçek Toto, gerçek Gal









bu sefer kulede kapalı olan kişi erkek ve sakallarını uzatıyor vs vs. *Lost in Play*'in dünyası o kadar büyülü ki her sahnede eğlenecek, hoşunuza gidecek rengarenk yeni detaylar yakalıyor, sırf animasyonları görmek için tıklanabilir her şeye tıklıyorsunuz.

Bu dünya büyülü derken şaka yapmıyorum. Oyunu oynadığım süre boyunca yüzden fazla ekran görüntüsü aldım, sürekli olarak "Bu görüntüyü ölümsüzleştirmeliyim, keşke şu sahneyi gif yapsam da herkesle paylaşsam" diye düşünüp durdum. Hani bir film izlersiniz, bayılırsınız, herkes izlesin istersiniz ya… *Lost in Play* benim için onun oyun versiyonu, bir sürü ekran görüntüsü göstermek, animasyonlardan örnekler paylaşmak, herkesin bu oyunu merak etmesini sağlamak istiyorum.

Hatta durun ya, tam olarak bunu yapacağım ben. Bu inceleme aslında bir sayfaya sığardı ama iki sayfaya bir sürü görsel eşliğinde yayacağım! Onlar kendi kendilerini satacak zaten.

Oyunun bulmacaları bir harika, son derece yaratıcı. Kimi zaman benim favori serilerimden biri olan Goblins seviyesinde absürtlüklerle dolu ve bir o kadar da komik. Klasik envanter bulmacalarına ek olarak bir de mini oyun şeklinde zekâ bulmacaları var ki onlara da ayrı bayıldım zaten. Tamamen diyalogsuz olan bu oyunda (daha doğrusu çocuklar ve herkes kendi anlaşılmaz dillerinde konuşuyorlar) tüm bu oyun kuralları Machinarium gibi örneklerden de hatırlaya-



Yengeçler sizinle az dalga geçmeyecek







cağınız üzere animasyonlarla açıklanıyor. Bazı zekâ bulmacalarının zorluk seviyesi azıcık üst seviye ama basit olsalardı zaten bu oyunu oynamak ve bulmacaları çözmek bu kadar tatmin edici olmazdı.

Lost in Play 15 farklı bölüme ayrılmış ve her bölüm sanki bir çizgi dizinin farklı bir bölümü gibi, kendisini asla tekrar etmiyor. Zaten ana ekrandan geçtiğiniz bölümlere tekrar dönmeniz mümkün, bu da başarım avcıları için hoş bir kolaylık sağlamış.

Happy Juice Games, *Lost in Play* ile bence harikulade bir iş başarmış. Ha şöyle olsa daha güzel olurdu dediğim bir iki yanı var, onları zaten eksilere yazarım. Ama hiçbir kuvvet beni bu oyunu önermekten alıkoyamaz. Tek üzüldüğüm nokta oyunun 32 TL olan fiyatının her ne hikmetse 180 TL'ye fırlamış olması. Normalde bu tür fiyat artışları bizim gibi ucuz oyun alan diğer ülkeleri de (Arjantin, Rusya vs) etkilerdi, ama değişiklik sadece bizde olmuş gibi duruyor. Umarım bir hatadır ve eski fiyatına döner. Çünkü bu fiyatta kalırsa bu oyunu deneyebilecek kişi sayısı çok azalacak, benim de bütün övme çabalarım boşa gidecek. Siz yine de her ihtimale karşı mutlaka istek listenize ekleyin de ilk güzel indirimde alır, unutamayacağınız bir macera oyunu oynarsınız.



Kediye de huzur vermedik, ne güzel yalanıyordu pisicik





TÜR: Point and click macera | **YAPIM:** Happy Juice Games | **DAĞITIM:** Joystick Ventures
DİJİTAL İNDİRME: Steam (180 TL)



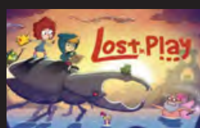
+

- Grafikleri adeta bir çizgi diziden fırlamış gibi
- Animasyonlar ve espriler ciddi anlamda komik
- Oyunun kendi dili kulağa çok sevimli geliyor
- Bulmacaları oldukça yaratıcı
- Gal'ın sudan çıktığı anı sakın kaçırmayın, yok böyle tatlılık
- Kendisini baştan sona hiç sıkmadan oynatıyor
- Çocukların sınırsız hayal gücünü çok iyi yansıtmış

−

- Mini oyunlarda 'es geçme' seçeneği bazı oyuncular için iyi olabilirdi
- Fiyat yükselişi maalesef çok kişiyi etkileyecek
- Blackjack benzeri kart oyunu biraz fazla şans işi

9



Son Karar

Hikâyesiyle, enfes çizimleriyle, birbirinden komik tiplemeleriyle, ket vurulmamış hayal gücüyle mutlaka yaşanması gereken bir deneyim sunuyor Lost in Play. Keşke bir an önce devamı gelse.



WAY OF THE HUNTER

Bu incelemenin yazımında sanal dahil olmak üzere hiçbir ayıya zarar verilmemiştir

OĞUZ ERDOĞAN

İnsanoğlunun doğada hayatta kalması binlerce senedir en büyük kıvanç kaynaklarından birisi. Çok fazla destan, hikâye, öykü insanların doğada yaşadığı mücadelelerden ilham almış, yetmemiş gibi bir de abartıldıkça abartılmış en nihayetinde çoğu hikâyede gerçeğin tamamen zıttı bir durum ortaya çıkmış. Bu sadece edebiyat olarak geçerli değil. Bizzat benim duyduğum köyde anlatılan av hikayelerinin gerçeklik payının %10 civarı olduğuna eminim. Yine de bu anlatılanlar insanların ilgisini çekiyor çünkü "İnsan vs Doğa" her zaman içimizde bir şeyleri kıpırdatan bir konu. Rahmetli dedem emekli bir asker olmasının yanı sıra köy ahalisi tarafından epey bilinen bir avcıydı. Bu avcılık zaman içerisinde amcama ve babama da sirayet ettiği için kendi payıma düşen av hikâyelerinden bolca nasibimi aldım. Bu hikâyelerle büyüyen bir çocuk olarak da avcılığa epey meraklı büyüdüm.

Hal böyle olunca konusu avcılık olan oyunlarla da epey içli dışlı oldum. Her ne kadar epey uzun süredir avcılık oyunlarına göz atmasam da Way of the Hunter da beni çeken bir şey oldu. Oyundaki atmosfer bizim Kastamonu ormanlarına aşırı benziyor; her yerden akan bir çay var. Eğer oyun avcılık değil de balıkçılık olsaydı şöyle rastgele diyerek bir ağ atmayı isteyeceğim güzel akarsular da bolca vardı. Ancak Way of the Hunter'ın görsel anlamdaki bu şahane tasvirleri oyun anlamında pek hayata geçmeyince bir anda yine kendimi Kastamonu ormanlarında gezerken buldum. Tek fark bu sefer elimde silah vardı ama ateş edecek hiçbir şey yoktu!

Dedemin emaneti

Avcılık oyunlarıyla hikâye modları pek iç içe gelebilecek konular değil. Zira oyunları keyifli yapan şey doğada Sandbox bir şekilde dolaşıp zavallı geyikleri vurup, sonra boynuzlarını kıvançla sergilemek. Way of the Hunter ise bu olaya biraz daha aidiyet katmak için oyuna hikâye modu eklemiş. Aslında bu hikâye sizin oynanışınıza hiç etki etmiyor. Sadece eğer isterseniz takip edebileceğiniz belirli bir görev ağacı var. Lakin bu hikâyede beni ilk etapta etkileyen şey olayın biraz benim perspektifime benzemesi. Ana karakterimiz River'ın dedesi Nez Perce'de yaşayan bir avcı. Kendisinin burada kocaman bir av evi var. River da çocukken yaz tatillerinde buraya gidip dedesiyle hayvanlar hakkında sohbet etmeye, bir şeyler öğrenmeye bayılıyor. Lakin River'ın babası avcılığa, bu doğa olaylarına epey karşı bir insan ve bu yüzden dedesiyle sürekli kavga ediyor. River büyüdüğü zaman dedesi hastaneye kaldırılınca vasiyet olarak bu av evine geri dönüyor ve hikâyemiz başlıyor. Oyunu öğreten mini bir eğitim görevleri silsilesinden sonra Way of the Hunter'ın kapıları bize tamamen açılıyor. Bu noktadan sonra tüm harita açık, tüm eşyalar alınabilir olarak sizi bekliyor ve istediğiniz gibi devasa haritada at, daha doğrusu 4x4 jip koşturabiliyorsunuz. Ben de bu hikâyeye biraz bakındıktan sonra kendi yolumu çizmeye karar verdim. Zira River ve dedesinden ziyade kendi dedemden öğrendiğim şeyleri uygulamak daha ilgi çekiciydi. İşte tam da bu noktada Way of the Hunter'ın hayal kırıklığı dönemine girmiş oldum...

Ucuz etin yahnisi...

Way of the Hunter grafiksel anlamda







xx

muhteşem gözüküyor. Unreal Engine 4 ile yapılan oyunun sunduğu manzaraları oyunun konusundan bağımsız gidip görmek bir doğa ziyareti hissiyatı uyandırmayı başarıyor. Lakin oyunumuz bir avcılık oyunu ve bu konuda ciddi sıkıntıları var. Aslında düşünce olarak epey mantıklı ve işlevsel fikirlerle hayata geçmiş bir proje. Mesela oyunda sadece süs için değil gerçekten yemek için de avcılık yapmak gibi bir seçenek var ki bana göre zaten avcılık olayının tek ve gerçek amacı budur. Yani yiyemeyeceğin bir canlıyı öldürmek etik olarak da vicdani olarak da hiç doğru bir davranış değil!

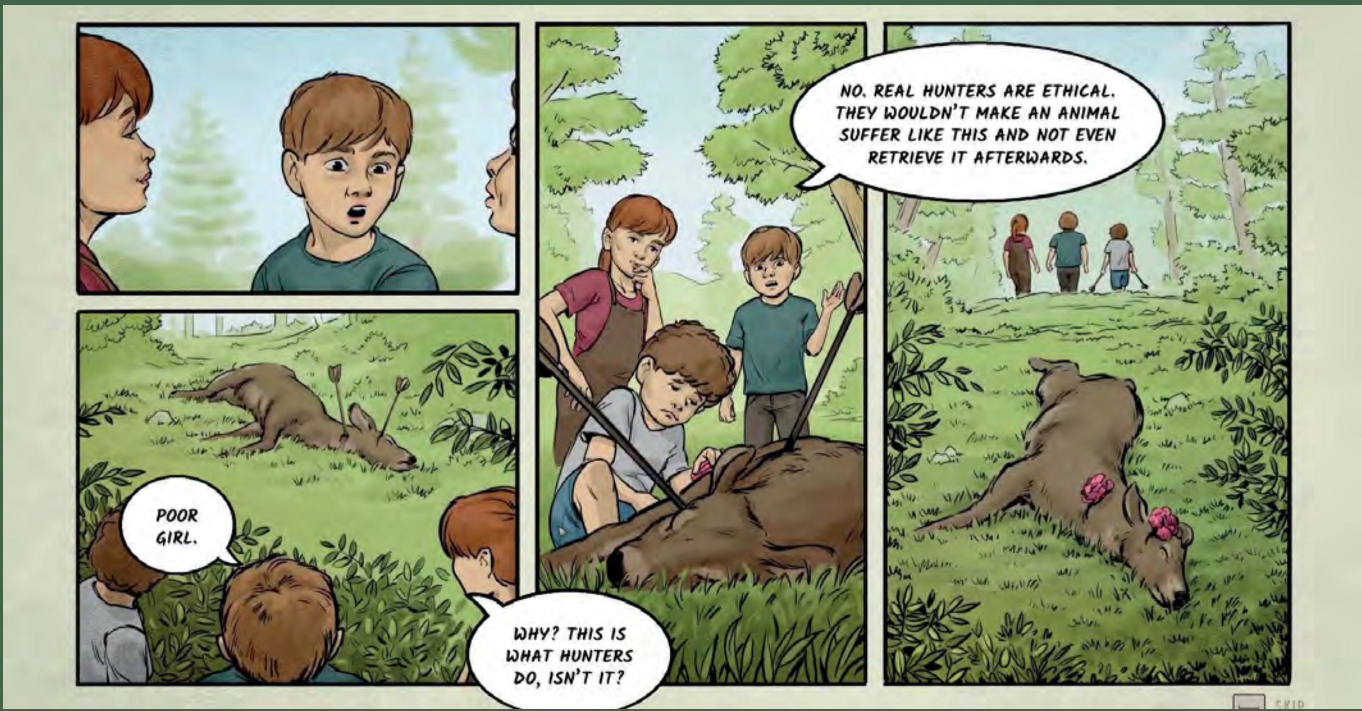
Bazen oyunda restoranlardan size sipariş geliyor ve et istiyorlar. Örneğin hemen oyunun başında sizden istenilen görevde 3 kilo sülün eti isteniliyor. Gidip sülün avlıyorsunuz siparişi yerine getirip para kazanıyorsunuz. Oyunda parayla alabileceğiniz şeyler epey sınırlı. Silahları geliştirmek, hayvanları çağırmak için özel düdükler almak ve en önemlisi epey yüksek bir ücret karşılığında haritanın çeşitli yerlerini açmak veya halihazırda açık olan bazı yerler için avlanma izni almak. Oysa oyuna biraz daha kamp sistemi getirilseydi şöyle ormanda gezerken yarım kilo mantar toplayıp av etiyle bir güveç yapsaydık yanına da bir ufak... Neyse diyeceğim o ki Way of the Hunter'ın bu av eti olayına bakışı biraz "Ucuz etin yahnisi yavan olur" kıvamında. Yani ne kadar av yaparsanız yapın en nihayetinde yapabileceğiniz en iyi şey içlerini doldurup dedenin av evinde sergilemek oluyor ki bu da benim hiç istemediğim bir şey...

Ceylan yapay zekâlı ayı mı olur ya?!

Oyunun çok ciddi sıkıntılarından birisi de hayvanların yapay zekâları. Bir avcılık oyununda avın kalitesi oyunun da kalitesini doğrudan etkiler. Eğer yeteri kadar sabırlı olsanız bile Way of the Hunter size tatminkâr bir av deneyimi sunmuyor. Bunun en büyük nedeni de hayvanların yapay zekâları. Bazen hepsi üstün zekalı gibi davranıp en ufak seste olması gerektiği gibi kaçıyor ama bazen de asla kaçmaması gereken hayvanlar çıtırtı duyup alakasız bir şekilde koşmaya başlıyor. Yani koskoca ormanda tek bir avcısınız ve etrafınız kurtlarla çevrilmişken kurtların sizden kaçması pek olası değil. Hele ki bizzat şöhretlerine defalarca kulak verdiğim ayılar benden haldır haldır kaçınca oyunu sorgulamaya başladım.

Oyunda neredeyse tüm hayvanların belirli bir hareket paterni var. Ayı da olsa geyik de olsa belirli bir noktada sizi duyunca kaçmaya başlıyor sonra sürü halinde bir noktada duruyorlar sakinliyorlar ve siz peşlerinden gidip gizlenerek onları vurmaya çalışıyorsunuz. Kuşlar da dahil olmak üzere hayvanların hemen hemen hepsi bu şekilde tepki veriyor. Zaten oyundaki bir diğer büyük sıkıntı da bu kaçma sisteminin aşırı kullanılmış olması. Yani istediğiniz kadar sessiz ilerleyin, pusu kurun bir şekilde sizi görüyor, duyuyor veya kokluyor olacaklar ki yakın mesafe-





nizde hiçbir hayvan olmadan kilometrelerce yolu çömelerek ve bazen sürünerek gitmek zorunda kalıyorsunuz. Bu avcılığın özünde olan sabırdan ziyade insanı çileden çıkaran bomboş bir haritada yürüme simülasyonuna doğru evriliyor.

Karlı kayın ormanında, yürüyorum geceleyin…

Bu sağlık dolu orman yürüyüşlerini gerçek hayatta üzerimde bu kadar teçhizat olmadan yapsam ömrüm 40 sene daha uzardı. Avcılığın temellerinden biri olan erken kalkan yol alır sistemi de Way of the Hunter içerisinde kendisini belli ediyor. Örneğin bazı hayvanlar sabah erken saatlerde yemlendiği ya da su içmeye çay kenarına indiği için saatinizi sabahın beşine kurup av yerine doğru önce arabanızla, sonra da usul usul ses yapmadan yürüyerek ulaşmanız gerekiyor. Bu tip konularda Way of the Hunter gerçekçiliğin dibini sıyırdığı için epey hoşuma gitti.

Avları takip etmek için izleyebileceğiniz o kadar fazla yol var ki keşke bu yollar tam anlamıyla çalışsaydı da epey uzun bir süre Way of the Hunter'ın şahane atmosferinde kalabilseydim.

Ancak bu yolların %80'i tam işlevli çalışmıyor sevgili Oyungezerler... Basit bir örnek vermek gerekirse çay kenarında belirli bölgeler geyiklerin su içme alanı yani nadiren de olsa geyikler buraya su içmek için geliyor. Biraz uzak bir yere pusu kurup geyikleri bekleyeyim derseniz ömrünüzün sonuna kadar orada durup geyik görmeme ihtimaliniz var. Ayak izlerini takip etmek de sizi çok büyük ihtimalle çıkmaz sokağa götürüp devasa bir orman içerisinde kaybolmanıza neden olacaktır. Bu konuda benim bulduğum en işlevsel yöntem ise hayvanların bokunda boncuk aramak! Zira dışkılara bakarak taze olan dışkıların olduğu yöne sessizce ilerlerseniz çok büyük ihtimal bir sürü sizi bekliyor. Sürüyü gördükten sonra "Oh bu gece karnımız doydu!" diye düşünmeyin, çünkü işin daha %50'si bile bitmedi.

Sezgisel avcılık

Oyunun bize yardım etmek için getirdiği bir örümcek hissi var. Buna avcı sezgisi deniliyor ve size ne kadar yardım ettiği konusunda ciddi şüphelerim var. Hatta çoğu zaman sizi yanıltıp boşa kürek çekmenize de neden oluyor. Bu sezgiyi açtığınız zaman etrafta parlayan yerler görebiliyorsunuz, bunlar da hayvanlar hakkında ipuçları sağlıyor. Su içme yeri, dinlenme yeri, ayak izi gibi bilgileri bu sayede görüyorsunuz. Ancak bu özellik açıkken iz takip etmek için sürekli kafanızı eğip yürümeniz gerekiyor. Yetmiyormuş gibi bu sezginin bize sağladığı en büyük güzellik olan hayvanların son ses çıkardığı yeri gösterme de bozuk.

Hadi diyelim bizim dedemizi radyoaktif bir geyik ısırdı ve süper güçlü bir avcı aileden geliyoruz. Bu sayede 350 metre





İyice detayına girmek isteyenler için şöyle çizelgelerimiz de var...







ötedeki geyiğin çıkardığı sesi duyabildik. Lakin 350 metre öteye sürüne sürüne gittiğinizde göz alabildiğince boşluk bir yer olsa bile etrafta bir tane bile geyik göremiyorsunuz. Bu raddeye gelince sinirden havaya ateş açıp etraftaki envai çeşit hayvanın kaçışmasını izlemekten başka yapacak keyifli bir şey kalmıyor. Oysa ki oyunda avcılıkla ilgili o kadar ince düşünülmüş detayları göz önüne alınca nasıl bir potansiyel kaçtığına daha da hayıflanıyorsunuz. Mesela kuşlar gibi ufak canlılar için kullanacağınız mermi, silah ve ateş ettiğiniz konum bile av kalitesini etkiliyor. Keza büyük avlar için harcadığınız mesai eğer avı öldürüp, öldürdükten sonra hiçbir bilgi olmadan koskoca orman içerisinde bulabilirseniz sizi ekstra tatmin ediyor. Ancak tüm bunlar "yapabilirseniz" kıvamından bir adım öteye gitmeyince denemeyi bırakmak epey olası.

Av partisi

Way of The Hunter'ı günde 6-7 saat ve belki daha fazla oynadım. Çünkü keşfedilecek çok fazla arazi var. İlk eğitim görevinden sonra kendinizi ikinci harita olan Transilvanya'ya atmanızı tavsiye ederim. Zira burası kuş avcılığı için adeta bir cennet ve doğa manzaraları Nez Perce'den de daha rahatlatıcı. Ancak kaliteli kuş avlamaya gitmeden önce biraz geyik ve porsuk avlayıp para kazanarak saçmalı tüfek almanızı tavsiye ederim. Zira elinizdeki ilk 2 av tüfeği büyük ve orta derecedeki hayvanlar için tasarlanmış ve yüksek kalibreli mermileri var. Avcılıkta fişek seçimi çok kilit bir role sahip. Kuş avlarken saçma kullanan hafif fişekler hem avın parçalanmasını önler hem de satacağınız etin kalitesini arttırır. Yine de yemeden önce iyice bir temizlemekte fayda var yoksa ağzınıza bir anda minik saçma taneleri gelip şok yaşayabilirsiniz.

Oyunun bir de çok oyunculu kısmı var ki burası adeta bir kaos. Çok büyük oyunu bozan hataların yanı sıra her şeyin yolunda gittiği bir senaryoda bile oyuna girdiğiniz kişilerle beraber arabaya binemiyorsunuz. Yani herkes kendi arabasıyla bangır bangır gideceği için avlanmak zaten çok zorken imkânsız hale geliyor. Şu an için Way of the Hunter görsel olarak bir şaheser sunuyor. Lakin bu muhteşem atmosferde boş boş gezmek, sürünmek, çömelmek dışında yapabileceğiniz şeyler çok kısıtlı. Oyunun özü av kısmı sabrınızı ödüllendirmediği gibi en ufak bir harekette büyük cezalar vermeyi de ihmal etmiyor.

Karakter için bir geliştirme ağacı konulmuş ve bu oyundaki hava durumunu bilmek, daha az ses çıkartmak gibi özellikleri açtırsa da oynanışa etkisi çok limitli. Yaklaşık 11GB bir oyun olduğu için Way of the Hunter'ı silmeyi düşünmüyorum zira gerekli güncellemeleri alırsa vadettiği gerçekçilik seviyesiyle birlikte büyük potansiyeller taşıyor. Oyunu tek kayıt dosyası ile oynadığınız için doğada yapacağınız her şey kalıcı olarak oyuna işleniyor. Mesela çok fazla erkek geyik vurursanız geyik popülasyonu fırlıyor veya çok fazla dişi geyik vurursanız geyik popülasyonu azalıyor. Çoğu hayvan için ekosistemlerini bile doğrudan etkileyebileceğiniz bir oyun var karşımızda. Şu haliyle kimseye tavsiye etmiyorum ama güzel bir güncelleme döneminin ardından çok daha fazlasını sunan bir oyun karşımıza çıkabilir. Şimdiden hepinize iyi avlanmalar!

TÜR: Strateji | **YAPIM / DAĞITIM:** Goblinz Studio | **DİJİTAL İNDİRME:** 39 TL (Steam, Epic), 17 $ (Nintendo eShop)
YAŞ SINIRI: 18+ | **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-164-legendsofkeepers

+

- Avcılık simülasyonuna iyi kötü bir hikâye eklenmesi güzel bir deneme
- Muhteşem görselliği sayesinde sadece manzara izlemek bile huzur verici olabiliyor
- Gerçekten çok iyi düşünülmüş avcılık detaylarına sahip
- Tek kayıt dosyası olması biraz riskli ama oyunun tüm ekosistemini avlanarak değiştirebilmek sorumluluk hissi veriyor
- Türkçe dil desteği

−

- An itibariyle tamamlanmamış, eksik bir oyun gibi duruyor
- Avcılığın en kilit noktalarından sabır ödüllendirilmediği gibi minik hataların cezası çok büyük
- Simülasyon olarak gerçekçiliğin yüksek olması iyi gibi duruyor ama oyun içi dünyada karşılığı çok az
- Optimizasyonu epey kötü, zaman zaman FATAL ERROR deyip çöküyor
- Özellikle çevrimiçi kısımda akla durgunluk veren görsel/oyun bozan hatalar var

6.5



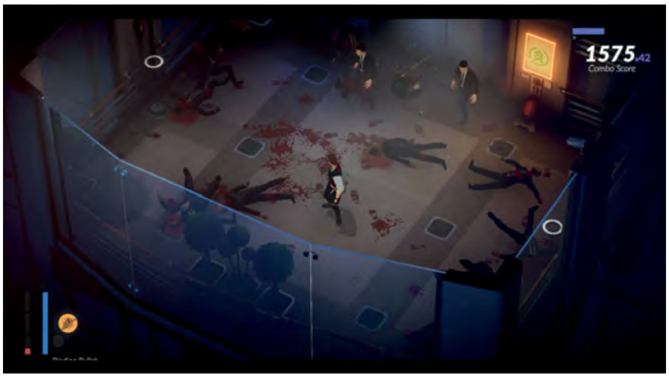
Son Karar

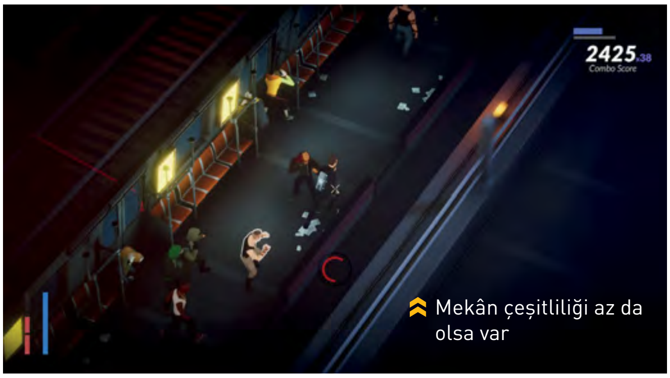
Way of the Hunter vaat ettiği gerçekçiliği tam olarak oyunun içerisine entegre etmeyi başaramamış. Şahane görselliği optimizasyon sorunlarıyla ve oyun bırakan hatalarıyla mücadele etse de sadece manzaraları izlemek bile epey rahatlatıcı. Eğer yeteri kadar güncelleme alır ve teknik sıkıntıları çözebilirse bolca zaman harcanacak bir av oyunu bizleri bekliyor olabilir. Mevcut haliyle av aşkıyla yanıp tutuşmuyorsanız tavsiye etmiyorum.

MIDNIGHT FIGHT EXPRESS

Abi yan sanayi John Wick var mı?

KIVANÇ GÜVEN





Mekân çeşitliliği az da olsa var

Günümüzde oyunların sanat eseri niteliği tartışıladursun, oyunlarla ilgili herkesin hemfikir olduğu çok net bir nokta var: Oyun oynamak ciddi bir stres atma aracı. İş, okul, aile, ilişkiler… Hayatta bir şeyler yolunda gitmese bile eve gelip kulaklığı takınca çoğu kişi için işler değişiyor. *Midnight Fight Express* ise bu durumu en üst noktalarda yaşatan bir yapım. Anti depresan niyetine serseri tokatlayıp neredeyse hiçbir şeye kafa yormadığımız bir oyundan bahsediyoruz.

Abi valla yan bakmadım ya niye öyle diyorsun?

Oyunumuz cayır cayır aksiyon arkadaşlar. Doom kafasında, önümüze gelen hemen herkesi tokatlayarak yolumuza devam ediyoruz. Haliyle bu durumda oyundaki en önemli konu, dövüş sistemi diyebiliriz. Yapımcı da bunun farkında olmalı ki oyunda en çok özendiği husus bu olmuş. MFE'nin dövüş sistemi gerçekten süper. Düşük bütçeli bir indie yapım olmasına rağmen o kadar stabil, dengeli ve eğlenceli mekanikleri var ki… Özetlemek için şöyle düşünebilirsiniz: *Batman Arkham* serisindeki akış halindeki dövüş sistemini alın, biraz *Devil May Cry*-vari kombolardan koyun; üstüne ateşli silahları ekleyin. Şimdi bir de çevresel etmenleri de denkleme katın (çöp kutusu, bira bardağı, hatta elektro gitar bile silah olarak kullanılabiliyor), sonuç ne çıkar? Tabi ki inanılmaz keyifli bir oynanış. İlk başlarda biraz yavan gelse de oyuna alıştıkça ve karakterimiz geliştikçe daha farklı kombolar aracılığıyla oyundan ve dövüşlerden alınan zevk katlanarak artıyor.

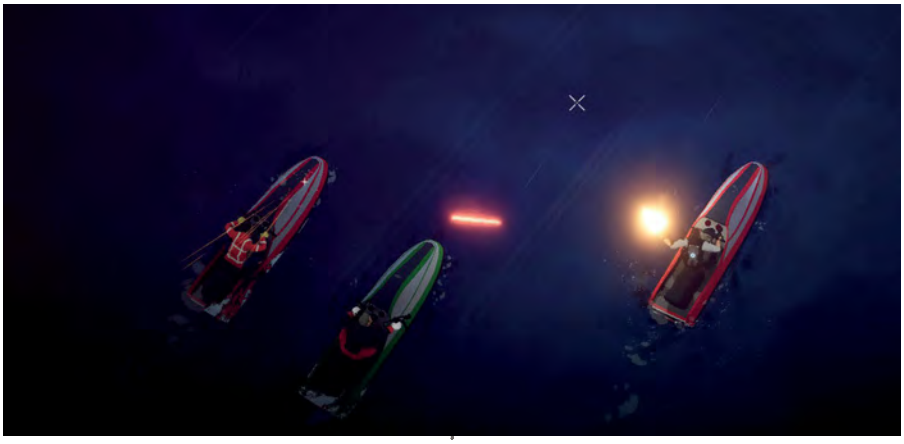
Karakter gelişimi demişken, oyundaki az da olsa RYO etmeninden bahsetmekte fayda var. Oyunumuz temelde 40 bölümden oluşuyor, geçilen her bölümde bir yükseltme puanı ve biraz para kazanıyoruz. Yükseltme puanlarıyla çeşitli yeteneklere kavuşuyoruz, parayla da kozmetik zımbırtılar satın alabiliyoruz. Yükseltmeleri hangi alanlarda yaptığınız oynanış tarzınızı da aktif olarak değiştiriyor.

Ana karakterin köpeğini mi öldürtsek? Yok ya o yapıldı…

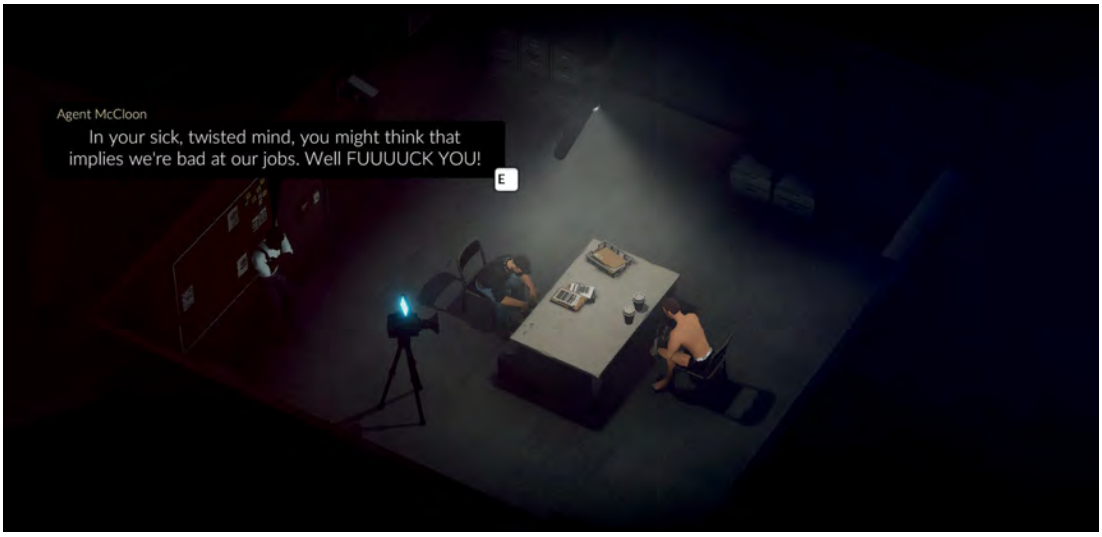
Oyun her ne kadar dövüş sistemi bakımından oyuncuya çok güzel vaatlerde bulunsa da ne yazık ki aynı iddia senaryo bakımından yok. Senaryoyu kısaca özetleyecek olursak, yeraltı dünyasının eski kulağı kesiklerinden biri olan Babyface hafızasını kaybetmiştir. Yaşadığı şehirde suç oranları gittikçe yükselirken ve sokaklar her geçen gün daha da tehlikeli hale gelirken bir gün kapısının önünde bir drone bulur. Konuşan drone, ana karakterimiz Babyface'i çetelerin çok daha şeytani planları olduğuna ikna eder. Babyface de hem hafızasını geri kazanmak hem de şehirde asayişi sağlamak için yola çıkar bıdı bıdı bıdı… Hâlâ okuyorsunuzdur umarım. Ben senaryoyu özetlerken uykuya direnen okuyucularla yolumuza devam edelim.

Gördüğünüz gibi senaryomuz patates. Yani aslında kendi içinde ufak twistleri, heyecan yaratan yerleri oluyor ama tahmin edebileceğiniz üzere burada pek de senaryoluk bir şey yok. Fakat oyuna senaryo tırt diye kızmak pek de doğru olmayabilir. Tahminimce yapımcı *John Wick, Hotline Miami, Doom* gibi markalardan etkilenmiş -ki bu isimlerin de senaryo bakımından ne kadar tatmin edici olduğu tartışma konusu. Bu yüzden senaryo bakımından oyuna çok yüklenmemeyi tercih ediyorum.

Yine de diyalogların ve oyunun genel







« Dediğim gibi, keyifli bir üslup var. :)

üslubunun akıcı olduğunu, kendini keyifle takip ettirdiğini söylemek gerek. Kalemi zeki ellerin tuttuğu belli, oyun yüz güldüren tatlı detaylarla dolu. Hayvan maskeleriyle gezen bir çetenin at maskeli lideri BoJacket, motorcu çetesi Sons of Hedonism, dövüş kulübü lideri Kyler Turden gibi ufak ancak keyif veren detaylar bolca mevcut.

Tek kişilik dev kadro

Sıra geldi gerçekten övgü yağdırmamız gereken şahsa… Yapımcı deyince akla hemen bir şirket geliyor biliyorum. Ama bu sefer durum oldukça farklı. Şapka çıkartmamız gereken şahıs: Jacob Dzwinel. İster inanın ister inanmayın, bu Polonyalı kardeşimiz oyunu cayır cayır tek başına yapmış, yıllarca ilmek ilmek işlemiş ve projenin baş mimarı olarak da Credits ekranına kendini yerleştirmiş. Oyunun çapı göz önüne alındığında bana kalırsa inanılmaz bir başarı hikâyesi bu. Polonya'da oyun sektörü böyle yükselmeye devam ederse, yakında "Polonya'dan babam çıksa oynarım!" demeye başlarız gibi.

Başarının büyük kısmını Jacob üstlense de arkalarda sinsi gibi sıranın kendisine gelmesini bekleyen biri daha var: "Noisecream". Bu arkadaş da oyunun müziklerinden sorumlu ve bana kalırsa yüklendiği sorumluluğun altından hakkıyla kalkmış. Mick Gordon ile Doom arasındaki gibi bir uyum var MFE ile Noisecream arasında. Kaliteli ve gaz müzikler, bunca aksiyona tuz biber oluyor.

Tamam indie oyunlara saygımız var da…

Buraya kadar her şey güllük gülistanlık gelmiş olabilir ama maalesef ayrıntılara indikçe MFE ateşini koruyamıyor. Benim açımdan en büyük problem oyunun kendini inanılmaz tekrar etmesi. Düşman çeşitliliği fena değil, hakeza mekân çeşitliliği de öyle. Ama oyunda ilerledikçe aslında bunların birbirinin farklı kılıflarda parlatılmış hali olduğunu görmeye başlıyoruz. Belki de yüzlerce farklı düşman tipi var ama hepsinin dövüş stili benzer. Bir yerden sonra da "Ben acaba hep aynı şeyleri mi yapıyorum?" hissiyatı insanın içine oturuyor. Ki bana kalırsa bu bir indie oyunun yapabileceği en büyük hatalardan biri. Bölümü başlat, drone biraz dırdır etsin, mekâna dal, ortalığı dağıt, bölümü bitir. Yani keyifli evet ama ne yazık ki çeşitlilik olmadığı için sıkılmamak çok zor. Aralara motor, jet ski gibi araçları kullandığımız bölümler falan girse de oyunun 40 bölüm olduğunu hatırlamakta fayda var. Neyse ki oynanış 6-8 saat civarı makul bir süre sunuyor.

Tek kişinin verebileceği emek sınırlı, kabul ediyorum. Ama yine de bazı noktalarda göze batan şeyler de yok değil. Oyunda hiç seslendirme olmaması gibi konulara takılmıyorum, indie oyunlarda böyle şeylerden feragat etmek pekâlâ mümkün. Ama kamera açılarının yer yer patlaması, görünmez olması gereken duvarların görünmez olmaması, bir yerden yukarı çıkarken nereye çıkacağımızı bir türlü görememememiz gibi hususlar can sıkıcı gerçekten. Keşke biraz daha üstüne düşünülseymiş…

Bunların dışında, oyunun grafikleri ve fizik motoru gayet başarılı. Yapay zekâ da hiç fena değil. Oyun bu konularda kalabalık şirketlerin yaptığı oyunlara taş çıkartacak vaziyette olmasına rağmen, ufak ancak can sıkıcı ayrıntılarda boğuluyor ne yazık ki.

Şiddet çözüm mü yani?

Midnight Fight Express, tutkulu bir yapımcının elinden çıkan bir aşk ürünü, bunu buram buram belli ediyor. Oyuncuya damardan adrenalin veriyor, keyifli dövüş sistemiyle sinir stres hiçbir şey bırakmıyor. Ama aynı başarıyı maalesef çeşitlilik anlamında sağlayamıyor, bu sebeple de kendini tekrar edip duruyor. MFE muhteşem bir tecrübe vadetse de bu tecrübenin bir kısmını bize aktarabiliyor, kalan kısımlardaysa "çerezlik" olmanın pek de ötesine geçemiyor.

TÜR: Aksiyon | **YAPIM:** Jacob Dzwinel | **DAĞITIM:** Humble Games
DİJİTAL İNDİRME: 166 TL (Steam), 113,75 TL (XBox Store - Gamespass'te de var), 200 TL (PSN Store)

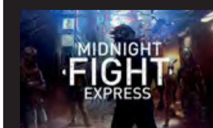
+

- **Başarılı dövüş sistemi**
- **Çevre etmenlerin başarıyla oynanışa yedirilmesi**
- **Akıcı kontroller**
- **Senaryodaki keyifli üslup**
- **Düz duvara tırmandıran müzikler**
- **Tarzına uygun grafikler**

–

- **Yalandan senaryo**
- **Oyunun kendini bolca tekrar etmesi**
- **Çok çeşitli gözükmesine rağmen hiç de öyle olmayan düşman çeşitliliği**
- **Teknik kusurlar**
- **RYO öğelerinin ve karakter ilerlemesinin yetersizliği**

7



Son Karar

MFE, başarılı dövüş sistemiyle dikkatleri çeken, ancak çektiği dikkati uzun süre koruyamayan bir yapım. Aksiyon dolu, eğlenceli ve çerezlik bir oyun, ancak ne yazık ki daha fazlası değil.

MARVEL'S

SPIDER-MAN

REMASTERED

HADİ OĞLUM SPIDEY!

İHSAN CAN ASMAN







Bu ikilinin dinamiği bambaşka

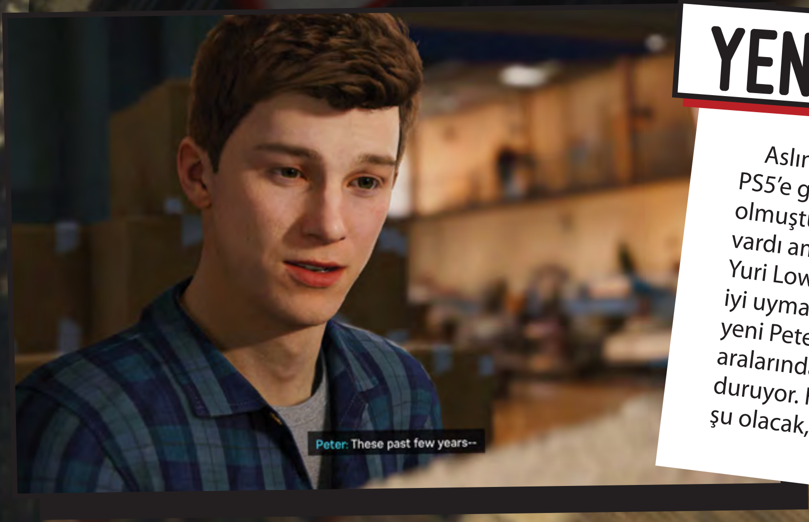
Uzun zamandır, sene sonunda yılın oyununu belirlemeye çalıştığımız toplantılarla ilgili canımı sıkan bir husus var. Her sene mutlaka o listede bir özel Playstation oyunu oluyor ve ben oyunu oynayamamış olduğumdan, tartışmada biraz geri planda tutuyorum mecbur kendimi. (Uzundur yurtdışında yaşadığımdan gidip başka birinin konsoluyla oynama şansını da pek bulamadım doğrusu) Her haliyle can sıkıcı bir durum. Ama özellikle oyunculuk hayatına önce Atari, sonra da Playstation 1 gibi konsollarla başlamış biri için ekstra üzücü bir durum. Şaka maka arada arkadaşlarla PES oynamak için gittiğim PS kafeleri saymazsak, Playstation 2'den beri konsollarla arasına epey bir mesafe girmiş, bu yüzden oyun eleştirmenliği anlamında da yer yer yaya kalan biri olarak Sony'in bu özel oyunları gecikmeyle de olsa PC oyuncularına ulaştırmasından fevkalade memnunum. Üstelik dört sene önce süper bir indirimle (ve sürpriz, Marvel's Spider-Man oyunuyla gelen) bir PS4 almanın kıyısından döndüğüm düşünülürse, bu memnuniyetimin tavan yaptığını tahmin edebilirsiniz. Eh haliyle bana az kalsın PS4 aldıracak oyunun PC'ye geldiğini duyunca hemen Steam'den istek listeme eklemiştim. Sonra ağustos ayı geldi çattı ve işte o toplantılarda özel oyunlara Fransız kalan ben, dergide herkesin hali hazırda oyunu yalayıp yutmasından mütevellit incelemeyi üstlenmiş oldum.

Öncelikle şunu söyleyeyim, hakikaten insana konsol aldıracak kadar güzel ve keyifli bir oyunmuş Marvel's Spider-Man. Özellikle en sevdiğiniz süper kahramanlardan birisi Örümcek Adam ise… Herhalde bugüne kadar oynadığım Örümcek Adam oyunlarında en çok Örümcek Adam gibi hissettiğim oyun bu olmuştur. Bunda hikâyeye gösterilen özen, şahane seyirlikler sunan ara sahneler/QTE'ler, inanılmaz akıcı dövüş sistemi ve tüm bunlarla birleşen serbest dolaşım mekanikleri hep birlikte etkili. New York semalarında boş boş ağ atıp salınmak bile o kadar zevkli olmuş ki başarımı açmak dışında hızlı seyahat kullanmayacaksınız bile muhtemelen.

Üstelik Spider-Man'de New York'un bir dekor olmanın ötesinde, şehrin Peter Parker'ın kimliğinin önemli bir parçası olduğu gerçeği de oyunda fazlasıyla hissediliyor. Bunu fotoğraflayabileceğimiz, üstlerinde her türlü Örümcekliği yapabildiğimiz kent simgeleri anlamında düşünmeyin sadece, satır aralarında bile oynayana sık sık hatırlatılmış bu husus. Fotoğraf demişken, Spider-Man olarak hissetmek bu fotoğraf çekme işinde bile tavan. Hani 94'teki TASM çizgi filminde Peter, Daily Bugle için savaştığı kötülerle fotoğraflarını çekerdi ya (bu arada Bugle için oyunun geçtiği Earth-1048'de Mary Jane çalışıyor), bir yere ağ atıp kendimizi yukarılara fırlatıp serbest düşüşe geçmişken Empire State binasının resmini çekmek bile o hissi ve hazzı fazlasıyla veriyor. Ve tabii tüm bu detaylarda, Onur'un da PS4 incelemesinde bahsettiği gibi prodüksiyon kalitesi çok belirleyici olmuş. Gerçekten yıllardır hasretmişim böyle bir Örümcek Adam oyununa da haberim yokmuş.

Ağ kafa olmanın dayanılmaz hazzı

Oyun çok şahane bir açılış yapıyor bence: Polisin iletişim kanallarına erişimi olan Peter, yatakta eşinirken



YENİ PETER PARKER

Aslında bu PC sürümüne özel bir şey değil, Remastered PS5'e geldiğinde Peter Parker orijinal oyundakinden farklı olmuştu bile. Kendisini Tom Holland'a benzetenler de vardı ama asıl olay Pete'i seslendirip mo-cap'ini yapan Yuri Lowentall'un surat şeklinin bu yeni Peter'ın daha iyi uymasıymış. Ama bence şöyle bir komedi var ki bu yeni Pete de on beş yaşında gibi duruyor. Hatta Miles ile aralarında ergenliğe dair konuştukları bir yer var ki çok sakil duruyor. Ha benim için gönlümde yatan Peter Parker daima şu olacak, orası ayrı: https://tinyurl.com/ogz179-sm-tas





Aynı suçu 983204982304923049 kere engellemişimdir

birden Kingpin'in gene sıkıntı çıkardığını duyuyor ve yataktan zıplayarak direkt aksiyonun ortasına dalıyor. Uzatmalı olarak Daredevil'ın Fisk dolu üçüncü sezonunu yeni bitirmişken, direkt Willie'yle kapıştığımız bu açılış beni fazlasıyla havaya soktu diyebilirim. Sizin böyle bir olayınız olmasına da gerek yok üstelik, her türlü gayet gaz bir şekilde start alıyor oyun.

Aslında bu bölüm bizi ufak ufak kontrollere, oyundaki değişik mekaniklere falan dair bilgilendiren bir eğitim bölümü. Sonrasında ise oyuncuya, işte ne bileyim polis gözetim kulelerini tamir etmek, kent simgelerini fotoğraflamak, üs baskınları gibi aktiviteler aracılığıyla, açık dünyasını da cömert bir şekilde sunuyor oyun. Bir yandan da ufak ufak hikâyesini açıyor. Sonuna kadar merak edeceğiniz, oyunun Remastered versiyonuna dahil üç bölümlük The City That Never Sleeps eklentileriyle de bir tık daha çatallanan (ve bunu yaparken Kara Kedi ve Çekiç Kafa gibi karakterleri de olaya dahil eden) gayet keyifli bir öykü bu. Bu arada maşallah Spider'ın/Peter'ın numarası bayağı bir insanda var. Görev aralarında sağa sola salınırken hem ana hikâyenin hem de yan görev hikâyelerinin bu telefon konuşmaları üzerinden devam etmesi gayet hoş bir detay.

Şimdi biraz da şu inanılmaz akıcı dövüş sistemi ve serbest dolaşım mekaniklerine biraz daha derinlemesine bakalım.



LGBT ONUR BAYRAKLARINI KALDIRAN MOD TARTIŞMALARI

Oyunda New York semalarında ağlarınızla salınırken etrafta illaki gökkuşağı bayraklarına denk gelmişsinizdir. adece ülkemizde değil, dünyanın pek çok yerinde kimilerini epey rahatsız eden (!) bu bayraklara oyunda dahi tahammül edemeyen bir arkadaş, Nexus Mods'a onur bayraklarını Amerikan bayraklarıyla değiştiren bir mod yüklemiş. Üstelik bunu yaparken kabaca sahte hesap diyebileceğimiz sock puppet hesap kullanmış. Eh bu da haliyle, sadece modun kaldırılmasına değil, aynı zamanda da hem sahte hem de gerçek hesabının banlanmasına neden olmuş.

Nexus Mods konuyla ilgili gelen tepkilere gayet net bir tutum takınarak, bu aptal dramayı pek sallamıyoruz mesajı vermiş. Eğer ilgili kişi gerçek hesaptan bu modu yayınlasa, sadece modu kaldırıp uyarı verirdik diye de eklemişler. Modun kaldırılmasıyla ilgili de lafı eğip bükmemişler: Biz kapsayıcılık ve çeşitlilikten yanayız, hangi modların bünyemizde barınacağının kararı da -özel bir firma olarak- son kertede bize aittir demişler özetle.

Valla bence sonuna kadar haklılar, beğenmeyen gitsin tahammülsüzlüğünü başka yerde yaysın. Geçenlerde Reddit'te de oyunda var olan (gerçi bu Miles Morales'teydi) siyah kostümlerden birini Spidey'e giydirip BLM duvar yazısının önünden alınmış bir ekran görüntüsü de gereksiz tartışılmıştı. Spider-Man New York'ta faal değil mi kardeşim? New York'ta bu bayraklar, sloganlar var mı, var. E bitti o zaman.

Gene yeri gelmişken, bir sözüm de o "Oyungezer gibi bir dergide gökkuşağı kurdelesinin işi ne?" diyen arkadaşa: Kardeş sen sakın oynama Spider-Man'i, e mi? Çok ayıplı şeyler var bu oyunda…





EEE BUNUN MILES'I EKSİK?

Her ne kadar Playstation'da iki paketi birlikte satmış olsalar da, Miles Morales ve Spider-Man Remastered ayrı oyunlar olarak işlem görüyor PC tarafında. O yüzden de Miles "birazcık" daha gecikecek. Henüz kesin bir tarih vermeseler de 2022 sonbaharının hedeflendiğini söylemişler. E bu sıcaklarda New York'ta kar inandırıcı olmaz zaten…

SPIDEY'İN PC ÇIKARMASI GÖNLÜMÜZE AĞ KURDU!



İkisi de söylediğim üzere bayağı bir pürüzsüz işliyor. Üstelik bu pürüzsüzlüğü ilgili yeni yetenekleri açtığınızda daha da kolay (ve estetik) bir hale getirebiliyorsunuz. Genel olarak bu yetenekler oynanışı daha da çeşitlendiriyor ve oyunun sonuna doğru gerçekten şov yapmaya başlıyorsunuz. Gerçi çeşit çeşit ve gittikçe güçlenen düşman tipleri karşınıza çıkacağından durum biraz da dengeli gidiyor diyebilirim ama tüm yetenekleri kazanmış Spidey'in düşmanlarla olan dansı adeta baş döndürüyor ve biraz dikkatli olduğunuz takdirde oyun sizi pek zorlamıyor. Serbest dolaşım ve dövüş kısımları de birbirleriyle bayağı bütünleşmiş bu arada. Örneğin direkt bir binanın çatısındaki düşman bir gruba daldığınızda geçiş o kadar kusursuz gerçekleşiyor ki oyun boyunca elinizden ne uçan ne kaçan kurtuluyor. Ki haritada kırmızı ünlem, yani işlenen bir suçu size haber veren o ibare çıktığında ortama ulaşmanız ve olaya müdahale etmeniz epey kısa sürüyor. İşte bunlar hep doğru verilmiş harbi Örümcek Adam hissi.

Oyundaki yetenek ağacının yanı sıra, dövüşlerde işe koşabileceğimiz pek çok örümcek zamazingosu mevcut. Örümcek droneları, Impact Web gibi normale göre daha güçlü ağlar, ağ bombaları ya da Trip Mine gibi düşmanı anında duvara yapıştıran edevat, düşmanları bir süreliğine havaya uçurarak donduran Suspension Matrix akla hemen gelen güzellikler. Bu zamazingoların kendi içerisinde de geliştirmeleri var bu arada. Bu geliştirmeleri oyunda çeşitli yan görevleri, ek işleri yaparak toplayabileceğimiz jetonlarla açıyoruz. Hakeza Örümcek Adam'ın alternatif kostümleri de belli jetonları toplayarak ya da hikâyede belirli bir noktaya gelerek açılabilir durumda. Bu kostümlerin her biri odak çubuğunuzu doldurarak aktive edilen kendi özel güçleriyle birlikte geliyor. Bu özel güçler birbirinden genel anlamda





Spider-Man neoliberal politikalar üzerine düşünürken...

farklılar ve sizin dövüş yaklaşımlarınızı çeşitlendirmede gayet iyi çalışıyorlar. Tüm bunlar, birazdan da değineceğim kısır yan görev döngüsünü (özellikle tüm başarımları açacaksanız) bir noktaya kadar kırmayı başarıyor diyebilirim.

Adam pataklamaktan yılacaksınız

Tabii oynanış tamamen sağa sola ağ atmak ve adam pataklamak üzerine kurulu değil. Oyunda yer yer küçük örümcek botuyla normalde giremeyeceğimiz deliklere giriyor, araştırma yapıyoruz. Gene MJ ve Miles Morales'i kontrol ettiğimiz gizlilik üzerine kurulu ara bölümler mevcut. Tabii Örümcek Adam ile de gizlilik odaklı bir yaklaşım izlemek mümkün, en azından belli bir noktaya kadar (mesela üs baskınlarında sadece ilk dalga düşmanları gizlilik yoluyla alt edebiliyorsunuz.). Özellikle oyunu PS'de önden oynama şansına erişmiş bazı oyuncuların, bu ara bölümlerden pek hazzetmediğine dair yorumlara denk geldim nette ama bence baş döndüren aksiyonun üzerine biraz soluklanma şansı tanıyarak genel deneyimi daha diri tutmayı başarıyorlar.

Ama işte her şey bir yana, eğer oyunu %100leyecekseniz oyunun zayıf yan görev tasarımı sizi kesinlikle duvara toslatacak. Bence bu, oyunun zayıf karnı ve şu haliyle bile çok çok iyi olan bir işin, zamanın ötesinde bir klasiğe dönüşmesini engelleyen en büyük eksiklik. Aslında başta Harry'nin araştırma istasyonlarında şehre dair problemleri çözmek ya da ne bileyim Taskmaster'ın (DLC'de ise Screwball'un) oyuncuya fırlattığı farklı mücadeleler gayet eğlenceli. (Screwball konusunda Can'ın farklı düşündüğünü biliyorum gerçi :D) (Ana oyundakiyle problemim yok aslında da DLC'nin her bölümünde yine Screwball görmek biraz bezdirdi ya -Can) Gene Parker'ın sağa sola istiflediği (ya da "ağ"ladığı diyeyim) lise çantaları ya da DLC'deki Hardy resimleri ve Maggia tetikçisinin terapistiyle olan ses kayıtları gibi toplanabilirler, keyifli hikâye kırıntıları içerdiği için oyuncuyu bunları toplamak için yeterli düzeyde motive etmeyi başarıyorlar. E hadi yine üs baskınlarının birbirini tekrarlayan yapısını (önce Fisk'in inşaatları, sonra Demon depoları, sonra mahkûm kampları, Sable üsleri vs. derken özünde değişen sadece isim oluyor) görmezden gelelim. Ama aynı düşmanları Manhattan'ın her bölgesine "engellenecek beş suç" diye yerleştirmek ve genelde bunların hemen hemen hiç farklı hissettirmemesi büyük sorun. Üstelik aynı mantık çok ufak değişikliklerle (örümcek botla bomba imha etmek ya da kamyon koruma görevleri gibi) DLC'de de devam ediyor.

Halbuki Tombstone yan görevi gibi yan görevlerin sayısı çoğaltılırken, bunlar da birazcık kısılsa çok daha kusursuza yakın bir iş yapılabilirmiş. Hatta bırakın Tombstone'u, demin bahsettiğim Harry görevlerine ya da farklı mücadelelere benzer birkaç şey daha çıkarsalarmış bile yetermiş. Bir iki saat boyunca sokakları arşınlayıp, sürekli aynı tür adamları patakladığınızda o övüp durduğum harbici Örümcek Adam olma hissi de oyunun açık dünyasının sahiciliği de maalesef baltalanıyor. Ki adam pataklama gibi durmayan araba kovalama görevleri falan da çok tekrar ediyor, hep aynı animasyonla aynı şekilde araba durdurunca süper kahramandan çok alelade bir trafik polisi gibi hissediyor insan. Kısacası açık dünya oyunlarının büyük bölümünde karşılaştığımız hastalık burada da zuhur etmiş maalesef. Ha gene bir şekilde yapıyorsunuz ama eğlenceli mi derseniz, pek değil.

PC performansı

Oyunun bilgisayarlara özel bazı yeniliklerle geleceği biliniyordu. NVIDIA Surround kullanan çoklu monitör tertibatları dahil ultra geniş monitör desteği, geliştirilmiş gölgeler, ray trace yansımalar, GeForce RTX kart sahipleri için DLSS ve DLAA destekleri ve sınırsız fps seçenekleri gibi ek seçenekler ile coşacak görsellerin müjdesini duymuştuk oyun çıkmadan. Bunların hepsini test edemesem de oyun sahiden de güzel görünüyor. Öte yandan oyunun bende dalgalı bir seyir





izleyen performansı, bu yazının yazılmasından bir gün önce gelen kallavi bir yamayla acayip şekilde iyileştirildi. Mesela yamadan evvel, yüksek ayarlarda ve en yüksek çözünürlükte rahatlıkla 45-60 fps arası alabiliyordum ama bazı anlarda oyun yirmi saniye gibi uzun aralıklarla öyle bir çakılıyordu ki yeni bir Horizon faciası mı ufukta diye endişelenmeye başlamıştım. Gerçi oyunun Nixxes gibi port konusunda tecrübeli bir firmaya emanet edilmesinden ötürü içim bir nebze rahattı, ama işte, emin de olamıyor insan. Yamayı indirdikten sonra oyunu oynadığım üç dört saat boyunca ise ufak tefek, fazlasıyla tahammül edilebilir şeyler dışında hiç sorun yaşamadım. Üstelik bu sefer en yüksek çözünürlüğün yanında diğer her şeyi de en yüksek ayara çekmeme rağmen, fps'de ciddi iyileşmeler gözlemledim. Benzer şekilde yama öncesi minik birkaç hataya da denk gelmiştim ama sonrasında kayda değer bir şeyle karşılaşmadım. Evet belki yama önceki kırk küsur saatle dört saat çok hakkaniyetli bir karşılaştırma değil ama gene de Nixxes'ın işini düzgün yaptığına dair güvenim tam şu noktada.

Son değinmek istediğim husus ise bilgisayara gelen DualSense desteği. Sony zaten artık PC oyuncuları için de güncellemeler yayınlıyor DualSense için. Bu oyunda da haptic feedback gibi şahane DualSense özelliklerinden faydalanabiliyoruz PC kullanıcıları olarak. Ama bir taraftan da Spider-Man'in DualSense özellikleri bana sorarsanız öyle ahım şahım değil. Zaten DualSense özelliklerini tamtakır almak için kontrolcüyü kabloyla bilgisayara bağlamanız gerekiyor. Dolayısıyla Bluetoothla yayılarak kablosuz oyun oynamayı sevenler bu seçenekleri es geçebilirler. Ama burada da yamadan sonra düzeltilmediyse başka bir sorun hasıl oluyor: Yer yer kontrolcü sapıtıyor, bastığınız tuşlar cevapsız kalabiliyor. Şimdiye kadar kablosuz DualSense kullanırken sorun yaşadığım tek oyun Spider-Man Remastered oldu maalesef. Şu anki NG+ serüvenimde bu konuyu biraz daha test edeceğim, eğer bir iyileşme varsa yazının bu kısmını güncelleyebiliriz tabii ki.

Örümcek hislerim yazıyı daha fazla uzatma diyor

Toparlamak gerekirse, kimi eksik taraflarına rağmen, bulup bulabileceğiniz en iyi Spider-Man oyunlarından biri sonunda PC'ye de geldi arkadaşlar. Siz bu yazıyı okuduktan birkaç gün sonra erişime açıldığında performans anlamında benim oynadığımdan çok daha iyi bir versiyonu oynayacağınızı da düşünürsek, eğer Spider-Man'i ucundan kıyısından da olsa birazcık seviyorsanız mutlaka şans vermenizi önereceğim naçizane. Şu an 500 TL gibi bir fiyat bandıyla çıkması pek çoklarını haklı olarak üzecektir ama öte yandan güncel Steamdb verilerine göre dünyada oyunun en ucuza gittiği yer de gene Türkiye. Bu meblağın ede ede 27 Euro'cuk ettiğini düşünürsek özellikle. Mesela oyunun AB fiyatı 60 Euro. Ha zaten dört senelik oyun, ben birazcık daha beklerim diyorsanız o da mantıklı tabii. Ama her türlü şimdiden istek listenize ekleyin derim ben.

YAPIMCI: Insomniac Games, Nixxes Software | **DAĞITIMCI:** PlayStation PC LLC | **TÜR:** Aksiyon
DİJİTAL İNDİRME: 499 TL (Steam, EGS)

+

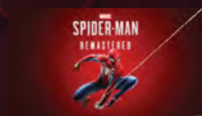
- Özenli hikâye
- İnanılmaz akıcı serbest dolaşım mekanikleri ve dövüş sistemi
- Sahici Örümcek Adam hissiyatı
- İyileştirilmiş PC performansı

−

- Yan görev tasarımı bu oyuna hiç yakışmıyor
- Kablosuz dual sense performansı

Son Karar: Prodüksiyon kalitesinin fark yarattığı, yapılmış en iyi Spider-Man oyunlarından biri

8.5



Son Karar

Korkutucu ve ciddi bir ortamı komik bir yaklaşımla sunmaları bile oyunu deneyimlemek için bir sebep.

ONUR'UN GÖRÜŞÜ

Havadisler Spider-Man'in PC'ye geldiği yönündeydi. Tabii ben de durur muyum, kaptım bizim Eren'in yedek DualSense'ini, başladım başparmak aşındırmaya…

Yalan tabii ki arkadaşlar. Bu müessesenin Klavye + Fare yobazı olarak elbette zamanında PS4'te oynadığım mevzubahis güzide oyunu bir de "takır tukur" ve "tıkıt tıkıt" sesleri eşliğinde, kameranın kölesi değil efendisi olarak oynamak en büyük isteğimdi. "Alsam mı almasam mı?" tartışmalarını bitiren hastane tetkiklerimin sonuçlanması ve doktorun "PC'de Spider-Man oynamazsan birtakım organların düşecek" açıklamasında bulunması oldu. Oyunu aldım, baştan sona eklentileriyle %100'ledim ve Spider-Man'ın dövüş sistemine dair fikirlerim PS4'ten farklı bir tecrübe yaşadığım için biraz değişti.

Spider-Man malumunuz Arkham oyunlarındaki Flawless Freeflow'un bir varyasyonunu kullanıyor ve bu perspektiften yediği tokadın da haddi hesabı yok. Hatta tam hatırlamıyorum ama muhtemelen ilk incelemeyi yazdığımda buradan ben de vurmuşumdur oyuna. Halbuki Spider-Man'deki dövüş sistemi FF'in, Shadow of Mordor, Mad Max benzeri oyunlara kıyasla çok daha spesifik değişiklikler yapmış, çok daha özgün bir iterasyonu ve PC versiyonu bunu daha iyi anlayıp takdir etmemi sağladı. Havada dövüşebilmek ve boşa darbe salladığınızda veya Spider-Man'in akrobasisini kullandığınızda kombo sayacının sıfırlanmaması Spider-Man sistemini daha esnek kılan iki kilit değişiklik. Hava dövüşleri savaşlara üç boyut katıyor. Duvarlarda koşmak, uzaktan roketle saldıran bir düşmanı ağla kendinize çekecek açıya gelebilmek için salınmaya başlamak gibi şeyler de kombo bozmadığı için oyunun teşvik ettiği şeyler. Bu sayede Arkham oyunlarda birbirinden kesin bir sınırla ayrılan hareket/akrobasi kabiliyetiyle dövüş ritmi Spider-Man'de iki âşık gibi kavuşabiliyor.

"Peki, PC versiyonu bu kavuşmayı nasıl daha tatlı hale getiriyor?" derseniz ben elbette lafı kontrollere getireceğim. Oyunun hazır gelen Klavye + Fare kontrol şemasına sağ olsun kim tasarladıysa hiç kafa yormamış (gerçekten de yormamış, ben denedim ama hızla bezip yine DualSense bağlayıp oynadım mesela -Can) ancak biraz rötuş çekerseniz bir yandan çatılarda zıplayıp bir yandan adam dövmek çok daha odaklı, isabetli bir hale geliyor. Ağla sallandığım yöne anında bakabilir olunca Spider-Man'in hareket kabiliyetini çok daha isabetli ve de istekli kullandığımı fark ettim. Oyunun sonlarında düşman gruplarının bina tepelerine de konuşlanmaya başlaması, yüksek zıplama ve duvarda koşma özelliklerini de işin içine katarak adam dövebilmek yer yer beni mest etti ve oyunun Arkham'dan ayrıştığı noktaları daha bir takdir edebildim.

Öte yandan oyunun bazı düşman tipleri, özellikle de eklentilerde dövüşlerin ritmini mahvedebiliyor. Hasar almadan çıkamayacağınız, aldığınızda da bunun sizin suçunuz değil oyunun suçu olacağı çok fazla durumla karşılaşabiliyorsunuz. Spider-Man'i doğaçlama yapmaya iten çok fazla durum olması iyi, ancak bunların hepsinin içinden sıyrılamamak, savuşturmuş olmanız gereken darbenin kombonuzun içine etmesi, tat kaçıran bir durum. Düşman tiplerinin sonraki oyunda daha iyi oturmuş olması en büyük temennim çünkü Flawless Freeflow'un çok üzerine çıkacak potansiyele sahip Insomniac'ın dövüş sistemi.



CAN'IN GÖRÜŞÜ

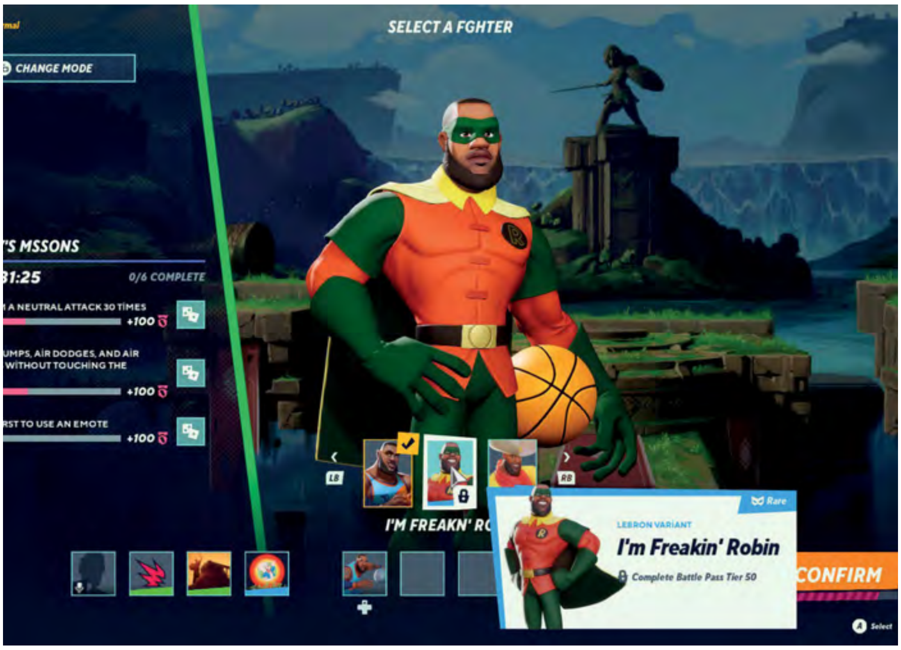
Ya İhsan'ın incelemesini çok işgal etmiş de olmak istemiyorum ama huyum kurusun, oyunu Playstation 4'te bir kere, 5'te bir kere daha, üzerine bir de PC'de platinleyip artık suyunu çıkartmış birisi olarak iki kelam da ben edeyim diye araya girmekten kendimi alamadım.

Onur ve İhsan zaten gayet nefis ve gönülden katıldığım noktalara parmak basmış. O yüzden ben biraz daha farklı ve kişisel olarak bende asıl iz bırakan bir yönünden bahsedeceğim. Öncelikle Insomniac'ın ne yaptığını gayet iyi bildiğinin en büyük göstergesi bunun aslında öyleymiş gibi gözükse de bunun bir Spider-Man değil de Peter Parker hikâyesi olması. Birçoğumuzun Spidey'i bu kadar sevmesinin sebebi onun aslında "bizden" biri olması değil mi? Günlük hayatta sıradan bir insanın yaşayabileceği problemleri yaşıyor nitekim Parker burada da: Kirasını ödemekte gecikiyor, her işe yetişeyim derken asıl önemli olan işlerine geç kalıyor, iyi niyeti yüzünden kötü amaçlı insanlar tarafından sömrülüyor, sevdiceğiyle mesajlaşırken "Tamam, sen nasıl istersen" deyip içinden "Lütfen bitmiş olmasın, lütfen bitmiş olmasın" diye sayıklıyor… Bunlar karakteri daha empati kurabileceğimiz seviyeye çektiği gibi bir yandan da kurdurduğu o bağla bize hikâyeyi ve karakterleri de daha çok önemsetiyor. Bu yüzden gerekli noktalarda hikâyenin yaptığı vuruşlar ekstradan kritik hale geliveriyor bir yandan. Karakterleri bu kadar iyi işliyor olmasının yanında bütün bu süreçte onların özüne hiç ihanet etmiyor olması ayrı bir güzellik. Özetle, diğer Spidey oyunlarını falan geçtim, çoğu Spidey filminde ve hatta çizgi romanında bile ıskalanan damarı muhteşem bir şekilde tutturmuş Insomniac.

Bütün bunların üzerine şehirde gezinmenin aşırı keyifli ve rahatlatıcı olması, dövüş sisteminin akıp gidiyor olması, şehrin her bir köşesinden çeşitli detaylar, göndermeler falan fırlıyor olması cabası zaten. Derya deniz kostümlerden sevdiğiniz bir tanesini çekip oyunun içinde kaybedin kendinizi direkt. Hani bazen rahatlamak için boş boş gezinmelik bir şeyler açasınız gelir ya, Spider-Man bende direkt o seviyeye erişti. Arada açıp ağ ata ata geziyorum, meditasyon gibi geliyor artık. Eh, bu da Marvel's Spider-Man'i benim nezdimde sadece en iyi Spidey oyunu değil, oynadığım en iyi ve keyifli aksiyon / süper kahraman oyunları arasına rahatlıkla yerleştiriyor tabii. Ha bu eksikleri olmadığı anlamına gelmiyor tabii. Açık dünyasındaki etkinliklerin biraz kendini tekrar ediyor olması, boss savaşlarının hep "ağ atıp kilitle, iki kombo yap; tekrar ağ atmaya başla" döngüsünün dışına çıkamıyor olması falan var ama onlar da ikinci oyuna çözülür herhalde artık.

Ha, bu arada eğer oyunun hikâyesinin daha da derinine inmek isteyenleriniz olursa Hostile Takeover adında oyunun hemen öncesinde geçen romanı (İthaki tarafından Spider-Man: Düşmanca Devralma olarak çevrilmiş) ve Spider-Geddon çizgi roman serisini de öneririm. (Miles Morales'e hazırlık yapmak isterseniz onun da Wings of Fury diye ayrı bir romanı var)





MULTIVERSUS

MMMMMM N'ABER CINIM?!!

CEVDET EMRE KIZILCAN

"Platform dövüş türü kelimenin tam anlamıyla Super Smash Bros.'un tekelinde" Bunu açık beta ilk izleniminde söylemiştim ve şimdiden çok kötü yaşlandı. Öncelikle Steam Deck'te en çok oynanan oyun oldu. Ardından 5 milyon barajını aştı, bir ay gibi kısa bir sürede de 20 milyon oyuncuya erişti. Tabii ki ücretsiz olmasının payı çok büyük ama bu başarıyı sadece buna temellendirmek bence oyuna haksızlık. Eh efendim takdir edersiniz ki Warner Bros. markalarının da oyunu itmesi sadece bir yere kadar. Yani şunu demeye çalışıyorum aslında: *MultiVersus* bayağı güzel bir oyun. Güzelliğine ek olarak (işte şimdi karakter kadrosundan da ötürü) kendine has hissettiriyor. Örnek vermem gerekirse topluluk sunucularında *MultiVersus* için "Brawlhalla çakması" yapan insanlar esefle kınanıyor.

Yanlış anlaşılmak istemem, *MultiVersus*'a "Super Smash Bros. killer" gözüyle bakmıyorum. Hatta bu bakış açısını her oyun için (Anthem için Destiny killer gibi) çok yanlış buluyorum. Mesela *Valorant*'ın çıkışında bol bol "CS:GO'yu öldürür abi, bitirir yani!!1" analizleri kasıldı fakat hiç de öyle bir şey olmadı. Çünkü her şeyden önce adil bir düello değil. Biri yıllardır oyun piyasasındayken diğeri için "çiçeği burnunda" desek yanlış olmaz. Fakat "yıllardır piyasada olan oyunun daha casual hali" formülüne bence ihtiyacımız da var. Dürüst olacağım öğrenmek için de ustalaşmak için de *Super Smash Bros.*'a harcayabileceğim zamanım da param da yok. Fakat en kötü ihtimalle denemesi ücretsiz olan, nispeten daha casual olan MultiVersus için her ikisi de var.

Let's go! In and out, 20 minute adventure...

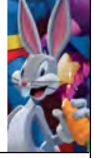
MultiVersus resmen "Hikâye isteyen gitsin kitap okusun kardeşim!" tribine girmiş ve bırakın tek kişilik hikâye anlatan herhangi bir sekansı, kendi "çoklu evrenini" anlatmak için herhangi bir çabaya girişmemiş. Ve bir şey diyeyim mi, çok da güzel yapmış. Tamamen mücadeleci yapıyı kendine ana tasarım kriteri bellemiş olan ekip en büyük iş güçlerini ve odaklarını oynanışa gömmüş desem yanlış olmaz. Farkındaysanız "tüm" yerine "en büyük" ibaresini kullandım. Çünkü *MultiVersus* her ne kadar safkan oynanış vaadiyle geliyor olsa da karakterlerini sunmak konusunda da öyle hoyrat davranmıyor. Fakat her şeyin bir sırası var, önce oynanış demiştik.

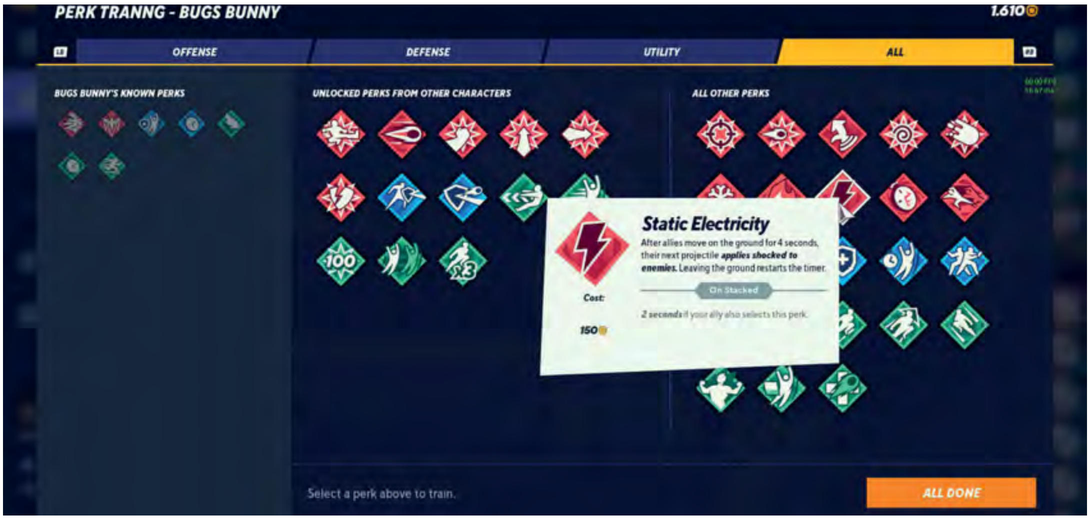
MultiVersus Bruiser, Tank, Support, Assassin ve Mage adında beş adet sınıf etrafında dönen bir dövüş sistemine sahipmiş gibi gözükse de gerçekten her karakterin oynanışı kendine has elementler içeriyor. Üstelik bunu tuş kombinasyonları cinsinden değil, hareket şeması olarak diyorum. Platform dövüş türünde olması gereken zaten bu, bunda hemfikiriz. İşte işin sunum kısmı buralarda devreye giriyor. Örneğin "ileri + üçgen" her karakterde işe yarayan bir tuş kombinasyonu. Fakat seçtiğiniz karakter



Ama böyle sezon bileti olmaz olsun!

MultiVersus da birçok oynaması ücretsiz oyun gibi gelir modelini sezonluk biletler ve kozmetikler şeklinde geliştirmiş. "Ne yazık ki" mi demek lazım, "İyi ki" mi demeli bu başka bir konu ama artık bu sektörel bir norm haline geldi. *Fortnite, Apex Legends* gibi popüler oyunların sezon biletlerini aldığınızda ödediğiniz parayı çıkarıyor. Örneğin *Fortnite*'ın sezon bileti 950 V-Bucks ise o sezon içerisinde sezon biletinizi fullemeniz halinde 1500 V-Bucks elde edebiliyorsunuz. Hem oyuncuyu ekrana bağlıyor, yapımcı kazanıyor hem de oyuncu tek bir sezon bileti alarak diğer sezonların biletini elde edebiliyor, cüzdanı kazanıyor. Fakat *MultiVersus*'un sezon biletinde Gleamium adı verilen mikro ödeme biriminden HİÇ bulunmuyor. En azından parasını çıkarsaydı yahu!





« Perk train arayüzü göründüğü kadar karmaşık değil

Bugs Bunny ise ACME marka bir roket atıyor, Taz ise tornado yapıyor, Superman ise dümdüz uçuyor. Bunlar kâğıt üzerinde "Şunu yapıyor, bunu ediyor" şeklinde kalsa da karakterlerin kombolarını "performe ederken" dikkat edilmesi gereken bir husus oluyor. Karakterlerin hareketleri yatay, dikey ve hibrit olarak üçe ayrılan şekilde tasarlandığı için de bir karakterde ustalaşmak her karakterde ustalaşmak anlamına gelmiyor.

MultiVersus'un oynanışına dair dikkat çekilmesi gereken hususlardan biri de perk sistemi. Oyun alanına oyundan önce bir şey yaparak müdahale etmeyi pek seven birisi değilim. Fakat *MultiVersus*'un perk sistemi farklı dizilimler ve "train" sistemi sayesinde meta denen şeyi bir yere kadar kırabiliyor. Hasar aldığınızda bekleme süreniz mi azalsın, yukarıya doğru düşmanlarınızı daha mı sert itecek-siniz? Bunların hepsini dizilimini karar verdiğiniz perk'lerinizle yapabilirsiniz. Bu tip perk sistemleri *Call of Duty: Modern Warfare 2*'den beri var, hiçbir numarası yok dediğinizi duyar gibiyim ki… Haklısınız da. O yüzden perk'lerinizi "train"lemek çok daha önemli bir özellik. Onun da pek numarası yok esasında, bazı perk'ler bazı karakterlere özel olarak erişilebiliyor. Fakat o perk'i istediğiniz karakter için train'lemek suretiyle gönül rahatlığıyla kullanabilirsiniz. Bu da size istediğiniz karakterde istediğiniz dizilimi yapma imkânı vererek daha özgür kılıyor.

kızgın Taz sesleri

Odağı bu denli mücadeleci olan bir oyunun iki önemli hususu daha var: Oynanabilir karakter sayısı ve bunların dengesi. *MultiVersus*'un açık betasındaki sayıyı az bulmuştum ama o zamandan bu zamana kadar 2 karakter geldi bile. Bunun üzerine tanıtım görsellerinde iki yeni karakterin de geleceğini biliyoruz. Bir diğer yandan kapalı ve açık beta süreci de dengelemeler konusunda gayet verimli geçti. Taz'ın hiç zahmet istemeyen ödüllendirici oynanışına sert bir zayıflatma geldi bile. Dövüş oyunlarının meşhur turnuvası EVO'dan sonra da dengelemeler yapıldı. Bunlar olağan şeyler tabii ki de, benim söylemek istediğim geliştirici ekip dengelemeler konusunda gerçekten hızlı aksiyon alıyor. Oyuncuların "meta abuse" yapmasına izin vermeden dengelemeler hallediliyor. Umarım bu hız oyunun ilerleyen dönemlerinde de devam eder.

Biraz klişe bir söylem olacak farkındayım ama *MultiVersus*'un parladığı ve oyuncuyu bağladığı bir yer de herkese göre karakter olması. "Platform dövüşe giriş 101" denebilecek başlangıç karakterlerinden tutun da iyice ustalaşmış kişilerin oyun yapmasına müsaade eden karakterlere kadar geniş bir skala var. Bu durum hem arada bir oynamak isteyenleri hem de *MultiVersus*'a ciddi ekran süresi ayıracak oyuncuları tek potada eritmeye yaratıyor. Her karakterin kendine has oynanışı da bu formüle eklendi mi *MultiVersus* gerçekten yeme de yanında yat bir oyun oluyor.

Şimdi gelelim işin "Yahu bu oyunun hiç mi kötü yanı yok ya?" kısmına. Bence apaçık *MultiVersus* ve dövüş sistemi 2v2 mücadeleler için tasarlanmış. Bu nedenle ki 1v1 ve herkesin tek olduğu kapışmalar hiç eğlenceli değil. Mücadeleci oynayanlar ve *CS:GO* tabiriyle "frag movie" yapanlar 1v1'den hiç çıkmıyor fakat bu tip maçlarda en "playz" diyeceğiniz şey hâlihazırda yukarıda olan bir düşmana bir daha vurarak uçurmaktan başka bir şey değil. Halbuki 2v2'de Superman'le rakiplerimi takım arkadaşım LeBron James'e fırlatıp onun smaç hareketiyle daha tatmin edici bir kombo yapmak da var. 2v2 takım mücadeleleri hariç diğer modların da albenisi olmalıydı.

Takdir edersiniz ki çevrimiçi oyunların oyuncu sayısı ve bunun ne kadarını koruduğu önemli bir hadise. *MultiVersus* oynayan kişi sayısı bakımından şahane bir başlangıç yaptı. Çapraz platform desteği de mevcut. Yani bir diğer deyişle dakikaları geçmeyen sürelerde oyun bulabiliyorsunuz. Sadece Steam'de zirve saatte 25 binden fazla oyuncu *MultiVersus*'a giriyor. Yani amiyane bir tabirle "ölmesi" pek mümkün gelmiyor. Çünkü *MultiVersus* "Abi Warner Bros. karakterleri dövüşüyor işte yaaa…"dan öte bir oyun.

TÜR: Dövüş | **YAPIM:** Player First Games | **DAĞITIM:** Warner Bros. Games
DİJİTAL İNDİRME: Oynaması Ücretsiz | **YAŞ SINIRI:** +12

+

- **Hızlı ve niteliğinden kaybetmeyen dövüş sistemi**
- **Her karakterin has oynanışa sahip olması**
- **"Perk train" sistemiyle özgür oynanış alanı sunması**
- **Karakterin çok güzel yansıtılması (seslendirme kadrosu dahil)**

−

- **2v2 harici modların sıkıcı olması**
- **Arena sayısı hâlâ yetersiz**
- **Sezon bileti parasını çıkarmıyor**

8



Son Karar

MultiVersus, arkadaşlarınızla oynamadığınız zaman bile eğlenceli olan nadir çevrimiçi ve mücadeleci oyunlardan biri. Bu nedenle sizin "Hadi oynayalım ya!" teklifinizi çeviren eşiniz dostunuza inat kesinlikle bir şans verilmesi gereken bir yapım.

win ps5 xls sw

THYMESIA

Fakir adamın Bloodborne'u

ESER GÜVEN

Hermes Krallığı korkunç bir vebanın pençesinde mahvolmuş, bir zamanlar insan olan şeyler tuhaf yaratıklara dönüşmüş, soylularla haydutlar arasında bir fark kalmamış. Bu tuhaf dünyada Corvus ismindeki gizemli bir karakteri yönetiyoruz biz; suratında o ünlü kuş maskesini taşıyan bir veba doktoru. Bu veba neden bizi etkilemiyor, burada ne yapmaya çalışıyoruz en ufak bir fikrimiz yok çünkü Thymesia bizi doğrudan hikâyenin içine bırakıveriyor.

Oyunu oynadığımız dünya aslında bizim anılarımız sayesinde yaratılmış. 3 farklı bölüm var ve Corvus'un anılarında dolaşıp neler olup bittiğini anlamaya, parçaları birleştirmeye çalışıyoruz. Nihayetinde de Hermes Krallığının kaderine karar vereceğiz.

İlginç bir konsepte ve zayıf bir uygulamaya sahip oyunlardan biri Thymesia. Alışageldiğimiz Souls-like formülüne hoş eklentileri var ama bütüne baktığımız zaman gerek bütçe eksikliğinden gerek vizyon darlığından bir kez oynayıp (hatta belki de oynarken) unutulacak bir oyuna imza atmış Overborder.



Bu dünyada yavaş olan kaybeder

Bir kere oyun kesinlikle Souls serisine değil Bloodborne'a daha yakın. Hatta Bloodborne ve Sekiro karışımı desem çok daha isabetli olur. Savaşlar yüksek tempolu, bloklamaya







değil karşı saldırıya, zamanında yapılan deflect hareketlerine, kaçışlara, agresifliğe dayanıyor. İlk sıkıntı da zaten burada karşımıza çıkıyor çünkü düzgün ayarlanamamış iframe'ler yüzünden zamanlama gerektiren hareketleri yaptığınızı zannedip yapamıyor, sıkça bu yüzden zarar görüyor ve hatta ölüveriyorsunuz. Örneğin silahların özel hareketlerini kullandığınız sırada (şöyle ki, hareketi yapmaya başladığınızda yarıda kesip blok almak veya dodge yapmak gibi bir şansınız yok) düşman da size saldırıyorsa geçmiş olsun, tüm vuruşları adeta içinizden geçiyor çünkü ne "dokunulmazlığınız" var ne de dediğim gibi hareketi yapmaktan vazgeçip kendinizi koruyabiliyorsunuz. İşin bu kısmına alışmak ciddi zaman istiyor ve muhtemelen çoğu kişinin pes edeceği nokta da burası olacak.

Thymesia düşük bütçeli olduğunu hemen belli eden bir oyun, çünkü oyunda seslendirme yok. Tek bir seslendirme bile yok. Ne Corvus ne NPC'ler ne de boss'ların ağzından tek kelime duyuyoruz. Boss odasına girip de elemanın dediklerini altyazıdan okumaya çalışmak bir kere saçma bir durum. Dahası oyun dünyası cidden çok boş çünkü düşmanlar haricinde sadece iki NPC var. Bunlardan biri zaten bir nevi Fire-Keeper ya da daha doğrusu Bloodborne'un Doll'u diyebileceğiniz Aismey karakteri. Oyun dünyasında topladığınız bazı belge ve objeleri (özellikle de boss'ları öldürdüğünüzde düşenleri) ona gösterdiğinizde size oyun dünyasına ve olana bitene dair çeşitli bilgiler veriyor. Diğeriyse belki oyunu bitirseniz bile göremeyeceğiniz (çünkü tuhaf bir yerde saklanıyor) Aismey'in annesi Emerald; o da aynı nesnelere farklı yorumlar getiriyor.

Thymesia'nın bir diğer eksisi de bu işte. Çevresel hikâye anlatımı diye bir şey yok, oyunun görsel açıdan birbirinden tamamen farklı üç bölümü var ama bu bölümler sizde hikâyeye dair herhangi bir merak uyandırmıyor. Sağda solda topladığınız notlarda yazan iki üç cümlelik açıklamaları da umursamıyorsu-



nuz açıkçası. Çünkü bunlarda gerçekten bir tamamlanmamışlık hissi var, hiçbirini okuduğunuzda "Ooo işte büyük resmi gördüm!" diyemiyorsunuz çünkü aşırı derecede bölük pörçük.

Bir matematik dersi olarak Thymesia

Oyunun teklediği bir diğer yer ise sonu. Thymesia'nın aslında çok sayıda sonu var (tam olarak 21) ama bunların sadece 4 tanesi "benzersiz". Şöyle ki oyunda öldürdüğünüz boss'lardan Core isminde bir parça düşüyor. Oyunun sonunda topladığınız bu Core'lardan iki tanesini birleştirerek vebayı yenmesini umduğunuz yeni bir simya formülü yaratıyorsunuz ve seçtiğiniz iki taneye karşılık gelen sonu izliyorsunuz. Toplam 7 Core var, 7'nin 2'li kombinasyonu da 21 tane. Ama oyun boyunca bu Core'ların tam olarak ne işe yaradığını, farklı iki taneyi birleştirince ne olabileceğini öğrenmiyorsunuz. Yani sonda yapacağınız seçim tamamen sudan çıkmış balık seçimi; bilerek değil de rasgele birleştirip şansınıza gelen sonu seyrediyorsunuz işte. Eğer yanlış kombinasyon yaparsanız (17 tanesi yanlış) Kaos sonunu görüyorsunuz, "Sonu seyretmek" derken de aklınıza ara sahneler falan da gelmesin, bir görsel ve üzerinde yine yazılı olarak "Şöyle oldu, böyle oldu" yazısıyla sona eriyor oyun. Yani oyun bittiğinde doyurucu bir tatmin hissi yaşayamadım ben. Son boss'u tekrar öldürüp farklı kombinasyon seçerek diğer sonları da görebiliyorsunuz ve sonra da Thymesia'yı tamamen unutuyorsunuz.

Baştan kötü kısımları söyleyeyim de beklentileriniz belli bir seviyede olsun istedim, şimdi oyunu "orijinal" yapan bazı şeylerden bahsetmeye başlayabiliriz.

Thymesia'nın klasik Soulsborne mekaniklerine getirdiği yeni yaklaşım açıkçası ilgimi çekti. Düşmanların sağlık çubuğuna iki şekilde zarar verebiliyoruz: Biri bıçağımızı kullanmak, diğeri ise pençelerimizi kullanmak. Bıçakla yapılan saldırılar (bunlara hafif saldırı diyelim) düşmanda yaralar açıyor. Pençeyle yapılan saldırılar ise bu yaraların kapanmasını engelliyor. Yani adama sırf hafif saldırıyla dalarsanız zaman içinde yaralarını iyileştiriyor. Bu da saldır, bekle gibi taktikler açısından kötü haber çünkü Thymesia sizin savaşlar sırasında agresif olmanızı istiyor. Bıçakla yaralar açacaksın, o yaraları pençeleyeceksin ve bunu düşman ölene kadar yapacaksın. Doğrudan pençeyle dalarım diye de düşünmeyin, çünkü pençenin sağlık üzerindeki etkisi çok düşük.

Savunmada değil, saldırıda kalmanız gereken bir oyun bu

Bıçak ve pençeye ek olarak bir de "Veba Silahları" var. Oyundaki her düşman kendine has bir silaha sahip, bu düşmanları öldürünce bazen o silahın parçaları düşüyor ve ilk 3 parçada o silahı açıyor, sonraki parçalarda ise güçlendirebiliyorsunuz. Thymesia'da 20'den fazla Veba Silahı var ve bunlardan bazıları boss'lardan elde ediliyor. Tüm silahların özelliği farklı. Yayla uzaktan saldırı imkanına kavuşurken Great Sword adamın ayağını yerden kesiyor, Blood Storm kanları üzerinize toplayıp sizi iyileştiriyor. Bu veba silahlarını kullandığınızda enerji harcıyorsunuz, yani öyle sonsuza kadar veba silahı spamlayayım diye bir şansınız yok. Bunları doğru zamanda, doğru yerde kullanmak daha önemli. Tabii bu noktada da yukarıda bir yerde bahsettiğim silah animasyonları sırasında korunmasız kalma durumu ortaya çıkıyor ama idare edeceksiniz artık.

Bonfire/Lamp benzeri kayıt noktalarında (Thymesia'da bunun karşılığı tepesinde bir lamba olan bir sandalye) dilediğiniz gibi silah değiştirebiliyorsunuz, hiçbir kısıtlamanız yok. Bir düşman zor geldi ve öldünüz mü, hemen sahip olduğunuz başka bir silahı deneyebiliyorsunuz. Hatta bazı yeteneklere puan vererek aynı anda iki silah bile taşıyabiliyorsunuz.

Bu noktada çok güzel bir mekanik daha var, o da Reave özelliği. Pençenizi şarj edip düşmanın silahını ondan sökebiliyor ve kullanabiliyorsunuz. Bu geçici veba silahı ve tek kullanımlık. Ama mesela bir düşmanın mızrağını söküp, bir sonraki düşmanda kullanmak falan çok eğlenceli.

Bir de bunlara ek olarak Tüy saldırımız var (bitmiyor). Düşmanlar kritik saldırı yapacakları zaten etraflarında yeşil renkli bir hale oluşuyor ve bir ses eşliğinde bu saldırıyı yapıyorlar. Bunları engellemenin tek yolu doğru zamanlamayla fırlatılacak tüyler ama bazen tüy fırlatsanız da işe yaramıyor ve saldırıyı yiyorsunuz. Oyunun demosunda bunun zamanlaması gerçekten feciydi, sonrasında frame







sayısı artırıldı ama yine de çok başarılı olduğunu söylemek mümkün değil. O yüzden ben oyun boyunca tüylere güvenmek yerine saldırının menzilinin dışına çıkmayı tercih ettim. Nioh 2'nin Burst Counter mantığıyla aynı ama o ne kadar güvenilirse Thymesia'daki de bir o kadar güvenilmez.

Hadi şimdi tuşları benimle birlikte tekrar edin

Saldırı çeşitliliğini anladınız değil mi? İşte savaşlar bu şekilde aynı anda birçok saldırıyı düşünerek karşılıklı hamlelerle geçiyor. RB'ye basarak bıçakla birkaç kombo yap, RT ile pençe kullan, enerjin dolduysa X ile Veba Silahını kullanarak vur, RT'ye basılı tutup pençeyi şarj edip saldırarak düşmanın silahını sök, Y tuşuna basıp kullan. Düşman kritik vuracaksa LT ile tüy fırlatıp counter yap. B ile dodge yapmayı da unutma, yoksa üzülürsün. Ha bir de LB ile deflect var tabii, onu da unutmayalım. Sekiro'daki gibi örneğin düşman beşli kombo yapıyorsa tam zamanlamalarla beş kere LB ile her saldırıyı deflect yapabiliyor, böylece düşmana daha fazla zarar verebiliyorsunuz.

Oyunda her level atladığınızda puanı Strength, Vitality veya Plague'a verebiliyorsunuz, yani karakter gelişimi basite indirgenmiş. Ayrıca her levelda aldığınız yetenek puanını da farklı ağaçlara yatırabiliyorsunuz; bu da pençenizi, bıçaklarınızı yeni yeteneklerle ve güçlerle kuvvetlendirmenizi sağlıyor. Bu yetenek puanlarını istediğiniz zaman geri alabiliyor ve tekrar dağıtabiliyorsunuz. Ama Thymesia'nın bir eksisi de burada karşımıza çıkıyor, çünkü yetenek puanları karakteri fazla güçlendirip oyunu kolaylaştırıyor. Yani diğer örneklerde olduğu gibi nispeten kolay başlayıp üstüne koya koya zorlaşan bir oyun değil Thymesia, bunun tam tersi. İlk boss olan Odur adeta oyunun gerisiyle aranızda kocaman bir kapı görevi görüyor, diğerlerindeyse hiç de zorlanmıyorsunuz. Mesela deflect hareketinin zamanlamasını genişleten yetenekleri alınca saniyelik reaksiyon göstermenize gerek kalmıyor; çift pençe yapmanızı sağlayan yetenekle yaralara daha hızlı zarar veriyorsunuz; bu şekilde oyun dünyasındaki "overpowered" eleman siz oluveriyorsunuz.

Düşman çeşitliliğinin yerlerde sürünmesi, boss sayısının azlığı ve yaratıcılık bakımından sınıfta kalması, oyun süresini yan görevlerle (Nioh'taki gibi, aynı mekanlarda geçen ama farklı bir amacınız olan görevler) uzatmaya çalışması ama bunda da çeşitlilik yaratamaması gibi şeyler de Thymesia'nın belki de hedeflediği başarının uzağında kalmasına neden olmuş. Bu tür oyunları daha önce oynamadıysanız başlamak için iyi bir seçim olabilir çünkü son derece kompakt, fazla bir detayı olmayan, öğrenmesi kolay bir yapısı var. Thymesia sınavını geçtikten sonra bir Sekiro'ya, bir Elden Ring'e geçiş yapabilirsiniz yani. Ama türün önemli örneklerini yalayıp yuttuysanız Thymesia oynarken "Acaba zamanımı daha verimli bir şeyle harcasam daha mı iyi olurdu?" sorusunu sürekli olarak kendinize soracaksınız.

TÜR: Aksiyon | **YAPIM:** OverBorder Studio | **DAĞITIM:** Team17 | **DİJİTAL İNDİRME:** Steam (199 TL)

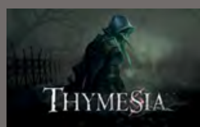
+

- Savaş mekanikleri oldukça dinamik ve çeşitli
- Çok sayıda Veba Silahının olması oyuna dinamizm getirmiş
- Yetenekleri resetleyip farklı şeyler denemek mümkün
- Sekiro ve Bloodborne'dan yerinde esinlenmeler var
- Kendi sağlık iksirini kendin yarat mantığı gayet güzel

–

- Hikayesini oyuncunun ilgisini çekecek biçimde anlatamıyor
- Düşman çeşitliliği çok sınırlı
- Oyun süresi bu tür bir oyuna göre bir hayli kısa ve NG yok
- Hiçbir şekilde seslendirme yok
- Bütçesinin düşüklüğü kendisini çok belli ediyor
- Çevresel hikâye anlatımı oldukça zayıf

7



Son Karar

Daha yüksek bir bütçeyle ortaya adından uzun zaman söz ettirebilecek bir oyun çıkabilirmiş, ama bu haliyle Soulsborne oyunlarını sevenler için çerezlik bir oyun olmaktan öteye geçemiyor. Eğer türle tanışmaya hevesli bir oyuncuysanız fena bir seçim olmadığını söyleyebilirim.

ps5 ps4 one xls win

SOUL HACKERS 2

SABRİ ERKAN SABANCI

Senin ruhun benim ruhumun önünde diz çöker!

Shin Megami Tensei (bu inceleme boyunca *Megaten* ya da *SMT* olarak da bahsedeceğim bolca) genel olarak kaotik bir seri. Özellikle seriye bir şekilde girip insanlara oyunları önermeye çalıştığınızda hissediyorsunuz bu kaosu. *Shin Megami Tensei* olarak geçen bir ana seri var, bir de bunun yığınla spin-off'u var. Hatta o spin-off'un bile spin-off'u var. Çoğunuz biliyorsunuzdur ama son 5 yılda popülerliği iyice tavan yapmış *Persona* bile aslında bir *SMT* spin-off oyunu olarak çıkmıştı PlayStation 1'de.

Soul Hackers da öyle doğmuş bir oyun işte. Orijinalinde *Megaten*'in *Devil Summoner* serisinin bir parçası olan *Soul Hackers* (tam adıyla *Shin Megami Tensei: Devil Summoner: Soul Hackers* ve evet, dalga geçmiyorum), bundan 25 yıl önce Sega Saturn'e çıkmış bir Dungeon Crawler oyunuydu. *Soul Hackers 2*'ye kadar *Devil Summoner* serisinde iki oyun ve bir tane de 3DS portu dışında pek büyük bir şey de olmamıştı doğruyu söylemek gerekirse. Hatta *Megaten* spin-offları uzunca bir süredir yoktu. Gerek *Persona* gerek ana *SMT* serisi gibi biraz daha popüler olan seriler ve Atlus'un dağıtımını sağladığı Vanillaware oyunları Atlus'un karnını bayağı bir doyurmuş olsa gerek diye düşünüyordum haliyle ben. Hiç beklenmedik bir hamle olarak, Atlus bu yılın başında *Soul Hackers 2*'yi duyurunca bir hayli şaşırmıştım. Özellikle PC ve Xbox'a Playstation'la aynı gün geleceğini görünce de şaşkınlığım iki katına çıktı. Bayağı bir şaşkınlık söz konusu yani benim tarafımda.

Durum böyle olunca, *Soul Hackers 2*'nin üstünde de bayağı bir yük oluşmuştu bir anda. Yıllar sonra gelen ilk Megaten spin-off oyunu olması, hem genel oyuncu kitlesinin Atlus algısını test edecek hem de Megaten spin-offlarının geleceğini belirleyec-… Tamam, biraz abarttım. Ama *Shin Megami Tensei 5* çıktığında da insanların "*Persona*" beklediğini görünce *Soul Hackers 2*'nin de aynı muameleyi göreceğini düşünüp korktuğum gerçeğini de gizleyecek değilim. Şimdi gelin, *Persona*'yı bir kenara koyalım ve şu oyuna bir bakalım beraber.



Bak elim ayağım titriyor yine, klostrofobi çıkaracak bu oyun bende...















Her ölüm bir başlangıç…

Oyunumuzun hikâyesi, ana karakterimiz Ringo'nun "yapay zekâ akışı" olan Aion'da doğması ve Dünya'nın sonunu getirecek olayları başlatan cinayetlerden birini görmesiyle başlıyor. Aion dediğimiz bu varlık, normalde Dünya'daki olayların akışına karışmazken bu seferlik Ringo ve Figue'i bu olayları durdurması için insan biçimine çevirip Dünya'ya yolluyor ve ilginç bir şekilde iki cinayeti de durduramıyorlar. Bu noktada "Soul Hack" dediğimiz olay devreye giriyor ve Ringo öldürülen karakterlerin ruhuna girip bunları tekrar hayata getirebiliyor ve partiyi topladıkça olaylar gelişiyor.

Ana senaryoyu fazla deşip sizi spoiler yağmuruna tutmak istemiyorum ama karakterlerin ve senaryonun gerçekten oyunun en ilgi çekici yanlarından biri olduğundan da bahsetmem lazım. Partideki her karakter apayrı bir dünyada yaşıyor teknik olarak. Yatagarasu ve Phantom Society adında iki farklı Devil Summoner çetesinin kavgasının ortasına düşüyoruz ve partimizi Phantom Society'ye gizli ajan olarak girmiş bir Yatagarasu ajanı, ana kötü karakterimizin sevgilisi, serbest olarak çalışan bir Devil Summoner ve Dünya'ya daha yeni gelmiş bir karakter olan Ringo (biziz bu) oluşturuyor ve hem karakterlerin arasındaki hem de senaryonun içindeki diyaloglar ve çatışmalar gerçekten ilgi çekici. Hepsinin olaylara bakış açıları, yaşadıkları ve tecrübe ettikleri şeylerden dolayı apayrı ve Ringo'nun her şeyden habersiz ve haliyle de tarafsız bir şekilde olaylara dahil olması evreni ve karakterleri oyuncuya çok iyi bir şekilde sunuyor. Genel olarak *Soul Hackers 2*'nin üstünde durduğu konular ağır haliyle. Ölüm ve adalet algısı gibi konuların yanı sıra en azından benim bağ kurabildiğimi düşündüğüm yarım kalan işler, geçmişte yapılan tercihler ve pişmanlık duyguları gibi daha birçok konu da karakterlerin hikâyelerinde bolca kendilerine yer ediniyor. Bunlarla özellikle oyunun ana hikayesinin yanı sıra "Soul Matrix" dediğimiz kısımlarda da karşılaşıyoruz.

Ruhum daraldı

Soul Matrix, oyunun zindanlarının bir kısmını oluşturan bir mekân. Burada partimizdeki karakterler için üç ayrı zindan bulunmakta ve bu zindanlarda ilerledikçe hem karakterlerin hikâyesini öğrenip hem de o karakterler için yeni yetenekler kazanabiliyoruz. Eğer *Persona 3* oynadıysanız biraz ucundan Tartarus'a benzetebilme ihtimaliniz var benim gibi. Ama Tartarus'u sıkıcı buluyorsanız, Soul Matrix'i görünce ne düşüneceksiniz bilemiyorum gerçekten.

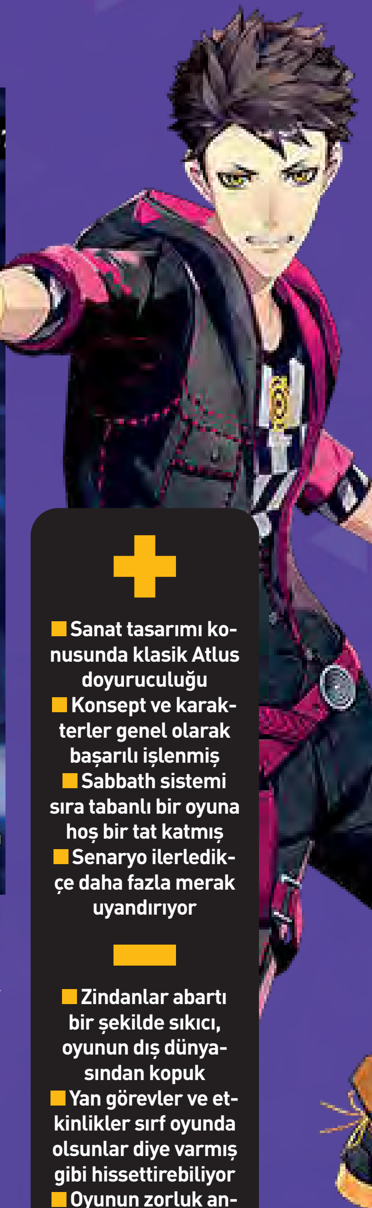
Her ne kadar oyun için işlevi iyi olsa da görsel tasarımdan da bölüm tasarımından da sınıfta kalan bir bölüm Soul Matrix. Sadece mavi, gelecek temalı küplerden oluşan koridorlar içinde yürüyüp, zindanda ilerlememiz için gereken kapıyı ya da öldürmemiz gereken boss'u aradığımız bir konsept kendisi. Herhangi büyük farklılıklar yok, genel olarak üç zindanın da işleyişi aynı. Ve bu maalesef oyunun genel zindan tasarımına da yansıyan bir şey. Genel olarak oyunun zindan anlayışı tekdüze, kaybolmanızın ya da bir şey kaçırmanızın imkânsız olduğu koridorlar. Oyunun asıl olarak renkli ve ilgi çekici dünyasının yanında saatlerinizi karanlık, gerek keşfetmesi gerek de bakması sıkıcı zindanlarda geçirmek insanın cidden içini bunaltıyor.

Bu sıkıcı zindanlardan kaçmak için yan etkinlikler ve yan görevler yapmak isterseniz de bu görevler genellikle sizi zaten keşfettiğiniz zindanlara geri atıyor. Verdikleri ödülleri bir kenara koyarsak, hepsi de sadece oyunun zindanlar dışında en büyük problemi olan zorluk sıkıntısını bir şekilde çözmeye çalışmak için var olan ve oyuna ek bir şey katmayan etkinlikler. Partimizdeki karakterlerle takılmak için yaptığımız "Hangout" etkinlikleri dışında gerçekten ilgimi çeken yan görev bulamadım, hatta bir noktadan sonra konuşmaları ve ara sahneleri atlamak ya da hızlandırmak için kullanılan R1 tuşu en yakın dostum oldu.

"Zorluk sıkıntısı" diye bir şeyden bahsedip de üstünde birazcık durmamak saçma olacak tabii. *Soul Hackers 2* bazı JRYO'ların hâlâ çözüm bulamadığı "uygun seviye" problemine maalesef bir çözüm



Rüşvet isteyen at da görmedik demezsiniz.



getirememiş. Eğer biraz yan etkinlik yapıp, Soul Matrix'lerde takılayım derseniz hikâye kısmında seviyenizin çok yüksek olma ihtimali bir hayli yüksek. Ya da tam aksine hikâye odaklı bir şekilde oynayıp yan etkinlikleri yapmazsanız bu sefer de seviyenizin düşük kalma olasılığı bir hayli yüksek. Atlus kendince bazı içerikleri hikâyede belirli noktalara geldikten sonra açılacak şekilde bir çözüm üretmeyi denemiş fakat (en azından Normal zorlukta) pek de bir işe yaradığını söyleyemem. O yüzden kendinizi sonraki bossa ya da zindana hazırlamak için bir Walkthrough'dan en azından düşmanların seviyesine bakarsanız sizi yargılamam, hatta yargılayanı döverim.

Işığı görüyorum!

Soul Hackers 2'nin biraz değişik bir şeyler yapmak için uğraştığı bir alan varsa, o da sıra tabanlı çatışma mekanikleri. Yine çoğu modern Megaten oyunundan hallice bir sıra tabanlı çatışma mekaniği olduğunu belirtmem lazım tabii. Persona'daki "All-Out Attack" gibi burada da yine düşmanların zayıf olduğu saldırıyı yapınca Demonları "Stack"leme gibi bir mekanik var. Ama oyunun Command ve Sabbath yetenekleri adındaki iki ek özelliği diğer JRYO'lardan farklı ve canlı tutmayı başarıyor. Command yetenekleri Ringo'nun takıma gerek Demon değiştirme gerek düşmanın zayıf noktasına vurulunca gelen Stack sayısını arttırma gibi belirli emirler vermesini sağlıyor ve hepsini de aynı çatışma içinde tekrar kullanabilmek için belirli bir tur beklemeniz gerekiyor. Sabbath yetenekleriyse belirli Demonlar seviye atladığında onlara gelen bir özellik. Bu özellik sayesinde eğer o Demon Stack saldırısına dahilse partinin canını doldurmak gibi ekstra bir yeteneğe sahip oluyor.

Eğer zindanları bir kenara koyarsak, oyun görsel olarak da inanılmaz görünüyor. 3D modeller gayet iyi, karakterlerdeki ve oyunun evrenindeki renk kullanımı ve tasarımları inanılmaz tatlı ve Atlus'un o klasik 2D portre çizimleri hala çok hoş görünüyor. Ama bunların pek de büyük bir haber olduğunu düşünmüyorum, çoğumuzun oyun gösterildiğinden bu yana fikrinin böyle olduğuna neredeyse eminim. Keza oyunun müzikleri de bir o kadar iy. Gerçi çoğu Megaten fanı ilk Soul Hackers'ın bestecisi olan Ryota Kozuka'yı bekliyordu fakat Tekken, Drakengard ve spin-off'u Nier'in müziklerini yapmış, Keiichi Okabe önderliğindeki MONACA ekibi de gayet oyunun atmosferine uygun, başarılı işler çıkarmışlar.

Kısaca *Soul Hackers 2* gayet iyi bir oyun. Gayet iyi bir karakter kadrosu, insanı oynamaya devam ettiren bir senaryosu ve bunlara gayet iyi eşlik eden görselliği ve müzikleri var. Megaten acayip potansiyeli olan, büyük bir seri ve *Soul Hackers 2* de ilerde gelebilecek olan spin-off oyunları için gayet umut verici bir oyun. Evet, oyunun zindanları gerçekten çok sıkıcı ve eğer bir tane daha "rıhtım" ya da "yeraltı metrosu" görürsem birilerine kafa atacağım gerçeği de hâlâ değişmedi, FAKAT (kocaman bir fakat) bu zindanlardaki ufak karakter etkileşimleri ve hikâye kısımları bana uykumu kırıp zindanları bitirmem için gereken olan enerjiyi verdi. Bir de enerji içecekleri verdi, evet. Boooolca enerji içeceği…

TÜR: JRYO | **YAPIM:** Atlus | **DAĞITIM:** SEGA
DİJİTAL İNDİRME: 649₺ (PS Store, Xbox Store, Steam) | **YAŞ SINIRI:** 16

+

- Sanat tasarımı konusunda klasik Atlus doyuruculuğu
- Konsept ve karakterler genel olarak başarılı işlenmiş
- Sabbath sistemi sıra tabanlı bir oyuna hoş bir tat katmış
- Senaryo ilerledikçe daha fazla merak uyandırıyor

–

- Zindanlar abartı bir şekilde sıkıcı, oyunun dış dünyasından kopuk
- Yan görevler ve etkinlikler sırf oyunda olsunlar diye varmış gibi hissettirebiliyor
- Oyunun zorluk anlayışı çok mantıksız gelebilir

8



Son Karar

Atlus'un Persona harici bir Megaten spin-off'una yıllar sonra dönüşü gerçekten mutluluk verici ve bekliyorduysanız rahatlıkla önerebilirim. Ama bu Soul Hackers 2'nin potansiyelini tam olarak erişemediğini ve çok daha iyi bir oyun olabileceği gerçeğini de değiştirmiyor.





Boss savaşları bulmaca benzeri taktiklerle Zelda serisini andırıyor.

KLONOA PHANTASY REVERIE SERIES

Unutulan değerlerimizde bugün

EMRE SÜMER

90'ların ortasında gerçekleşen ve video oyunlarında ikinci boyuttan üçüncü boyuta geçiş olarak adlandırdığımız sancılı süreç dönemin oyun türlerini ciddi şekilde etkiledi. Pek çok oyun türü üçüncü boyuta adaptasyonda ciddi sıkıntılar yaşadı -ki bunun en büyük örneklerinden biri de platform türü oldu. Tabi yanlış anlaşılma olmasın, *Super Mario 64* ve *Crash Bandicoot* gibi hayli başarılı örnekleri olsa da çoğu platform serisi bu geçişi ağır yaralarla atlattı ve iki boyutlu dönemde hayli dominant olan platform türü ağırlığını kaybetmeye başladı. Bu dönemde çıkan pek çok iyi oyun da oyuncuların türe olan ilgisini kaybetmeye başlamasının kurbanı oldu aslında.

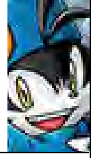
Klonoa da bunun en iyi örneklerinden biri. 1997 yılında Namco'nun kendine yeni bir maskot yaratma hayaliyle çıkarttığı ilk oyun en azından zamanı için oldukça başarılı olsa da nispeten küçük bir hayran grubu edindi, özellikle de Batı'daki satış rakamları açısından hayli zorlandı. Neyse ki retro oyunlara olan talebin özellikle son 10 yılda adeta patlamasıyla gerçek değeri yeniden bilindi ve şu an modern bir Remaster paketiyle tekrar karşımızda.

Klonoa Phantasy Reverie Series ilk oyunun 2008'de çıkan Remake'ini ve ikinci oyunun Remaster'larını içeren bir toplama paketi. Serinin en özgün mekaniğini de özetleyecek olursak, oyun üç boyutlu bir dünyada geçse de ilerleyiş iki boyutlu fakat yaptığınız yön seçimleriyle üç boyutlu dünyanın derinliğini kullanabiliyorsunuz. Misal, aralarında yükseklik farkı olan bir yol ayrımına geliyorsunuz, seçtiğiniz yollardan biri sizi dönüp dolaştırıp az önce geçtiğiniz köprünün altından geçiriyor. Ya da siz iki boyutlu olarak X ve Y eksenlerinde ilerlemenize rağmen üçüncü boyutta, yani Z ekseninde yer alan bir düşmana obje fırlatabiliyorsunuz. Biliyorum, şimdiki oyuncular için çok bir şey ifade etmese Playstation dönemi için efsane bir olaydı bu.

Bunun yanı sıra Klonoa düşmanlarını yakalayabiliyor (zırhlı, kalkanlı olanlar falan hariç tabi) ve onları fırlatarak diğer düşmanlarını yenebiliyor ya da bulmacaları çözebiliyor. Bu olay Zelda-vari bir sos katmış oynanışa ki özellikle kendini boss savaşlarında fazlasıyla hissettiriyor. Keza boss savaşları aksiyondan çok elindeki objeleri ve etrafındaki platformları doğru şekilde kullanmaya dayalı, daha bulmaca temelli savaşlar. Piyasada sadece refleks ve zamanlama üzerine sayısız platform oyunu varken serinin bu tercihini oldukça takdire şayan ve keyifli buluyorum ben.

Bunun yanı sıra türün standart mekaniklerinin de hepsine sahip Klonoa. Konsantrasyon gerektiren minik platform sekansları, toplanabilir eşyalar, gizli rotalar, çeşit çeşit düşmanlar… Platform sekansları demişken de her iki oyunda bazı yerlere ulaşabilmek için ikinci bir oyuncunun desteğini alabiliyorsunuz. Gerçi destek dediğim de tek bir butonla size ekstra bir zıplama vermesi o kadar, öyle derin bir çoklu oyuncu deneyimi beklemeyin yani. Gene de özellikle ilerleyen bölümlerde eşimin hayli desteğini









« Keşif duygusu ödülsüz kalmıyor neyse ki...

kullandım bu konuda. Bu ekstra zıplama desteğiyle beni pek çok kez ölümden kurtardı ya da hayli uğraşmamı gerektirecek pek çok platforma kolayca ulaşmamı sağladı. Oyundaki tüm gizleri açmak istiyorsanız eninde sonunda sizin de bu desteğe ihtiyaç duyacağınızı düşünüyorum.

Pakette yer alan iki oyun da PS2 / Wii dönemine ait olmasına rağmen firmanın Remaster konusunda hayli iyi bir iş çıkarttığını belirtmeliyim. Her iki oyun da grafiksel açıdan modern platform oyunları seviyesinde ve rengarenk cıvıl cıvıl dünyalara sahip. Grafik geliştirmelerin yanı sıra farklı zorluk seviyeleri, yeni kostümler ve az önce bahsettiğim mini co-operative mode da eklenmiş. Lakin serinin GBA'ya çıkan yan oyunlarının pakette yer almaması bana biraz garip geldi. Toplama paketlerinin asıl amacı seriyi bir araya getirmek değil midir halbuki? En azından hiçbir geliştirme olmasa bile ekstra içerik olarak sunulabilirlerdi.

Eksilere gelecek olursak da oyunun derinlik algısının kimi zaman hayli yanıltıcı olduğunu söyleyebilirim en başta. Bazen zıplayıp üzerine çıkacağınızı zannettiğiniz bir platform sadece arka plana ait bir grafik olabiliyor ve bu da size bir cana mal oluyor.

Ayrıca turları bitirmek için belirli sayıda cana sahip olmanız gram hata kaldırmayan son bölümlerde can sıkıcı olabiliyor. Pakette istediğiniz an kayıt alma seçeneği olmadığı için bir boss'u tekrar deneyebilmek için bütün turu en başından oynamak zorunda kalmak çok sinir bozucu bir olay (Zaten save state'lere olan bakış açım son 3-4 yılda hayli değişti benim). Aslında kısa olan oyun süresini uzatmak için yapılan, cilalı taş devrinden kalma bir anlayış bu maalesef. Bir de oyunun ara sahnelerini gereğinden fazla uzun buldum ben. Keza yapımcı Monkey Craft da bana katılmış olacak ki ara sahneleri hızlandırma, hatta dilerseniz direkt geçme seçeneği de sunmuşlar sağ olsunlar.

Hakkını teslim etmek lazım, *Klonoa* zamanında hak ettiği değeri görmemiş, en azından platform türü için özgün olmaya çalışan ve oynanış açısından keyifli bir seri. Benim gibi platform türünden çok da hazzetmeyen bir adamı bile eğlendirmeyi başardı. Remaster haliyle de zamana meydan okuduğunu düşünüyorum. Bir başyapıt kesinlikle değil fakat özellikle zamanında ıskalamış ve türün meraklısı oyuncular için rahatlıkla önerebileceğim bir paket. Geri dönmesi pek muhtemel bir seri olmadığından kıymetini bilmek lazım.

TÜR: Platform | **YAPIM:** Monkey Craft | **DAĞITIM:** Bandai Namco
DİJİTAL İNDİRME: Steam (249tl), PSN (439tl), Xbox (419tl), Nintedo Eshop (50 Euro)

+

- **İki boyutlu oynanış, üç boyutlu derinlik**
- **Zelda-vari boss savaşları**
- **Rengarenk dünyası**
- **Remaster'la grafikler modern standartlara gelmiş**

−

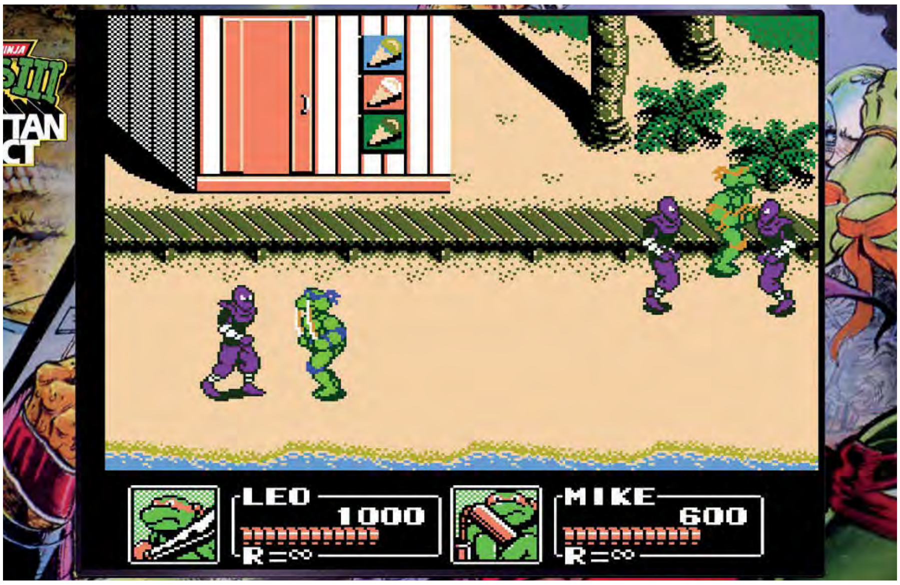
- **Derinlik bazen aldatıcı olabiliyor**
- **Save-state seçeneği yok**
- **GBA'ya çıkan diğer oyunlar yok**

7



Son Karar

Remaster makyajıyla yaşını belli etmeyen, türün çoğu örneğinden farklı ve yaratıcı olmaya çalışan bir oyun. Zamanında ıskalayan ve türün meraklısı oyuncuların denemesinde fayda var.



TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES: THE COWABUNGA COLLECTION

Mutluluktan Kabuk Şoku geçirmek...

EMRE SÜMER

Çocukken çoğu yaşıtım gibi büyük bir Ninja Kaplumbağalar hayranıydım. Hiç kaçırmadan çizgi filmlerini izler, oyuncaklarıyla maceralara atılır, soluksuz şekilde video oyunlarını oynardım. Özellikle de kuzenimle birlikte atari salonlarında Turtles In Time oynadığımız günleri ömrüm boyunca unutmayacağım. Ekranda gördüklerimiz bize başka bir dünyaya ait gibi gelir, heyecandan sucuk gibi terleyerek oynar, günlerce muhabbetini yapardık. The Cowabunga Collection duyurulduğunda da çocukluğumda hissettiğim o tatlı heyecanı hissettim tekrar. Çünkü bunlar benim oynayarak büyüdüğüm oyunlarım, geçmişe açılan kapımdı adeta.

Benim gibi dinozor Ninja Kaplumbağa hayranları için güzel bir dönemden geçiyoruz aslında. Kısa süre önce Shredder's Revenge ile seri üzerindeki ölü toprağını atmıştı, şimdi ise karşımızda Konami'nin 8-bit ve 16-bit döneminde yaptığı TMNT oyunları var. Zaten fark ettiyseniz dergi için incelemeler yazmaya başladığımdan beri incelemelerimin büyük kısmı toplama paketleri oluyor. Fakat The Cowabunga Collection'ı onların hepsinden ayrı bir yere koyuyorum. Nedenini de müsaadenizle en sonda detaylı şekilde açıklayacağım. Öncesinde isterseniz paketteki oyunların üzerinden kısaca bir geçelim, zira 13 koca oyunu tek tek detaylı şekilde irdelemek bu oyun için ayrı bir dergi çıkartmak anlamına gelebilir hak verirsiniz ki.

Serinin Arcade'lere çıkan ilk oyunu 1989 yapımı Teenage Mutant Ninja Turtles ile başlayalım. Konami'nin Arcade'lerdeki Beat'em-Up şovunu başlatan, X-Men, The Simpsons, Turtles In Time gibi efsanelerle devam eden halkanın ilk oyunu aslında tam olarak bu. Aralarında hız ve silah mesafesi gibi farklar olan dört kaplumbağadan birini seçerek (ki oyunun orijinal 4-kişilik kabinlerinde jeton attığınız kısımdaki kaplumbağayı alabiliyordunuz sadece) April'i kaçıran Shredder'in ayak askerlerine ve TV serisinden aşina olduğumuz yancılarına karşı savaşarak ilerliyoruz. Oyunun aksiyonunun akıcılığının yanı sıra grafiklerinin de zamanı için çok iyi iş çıkarttığını düşünüyorum. Hakkında çok şey söylememize gerek kalmayan bir Arcade efsanesi zaten. Bu arada pakette oyunun NES versiyonu da yer alıyor ki bu versiyon Arcade versiyonunda yer almayan ekstra bölümler ve müzikler gibi artılar içeriyor. Hangisi daha iyi derseniz ayırması imkânsız derim, çünkü orijinal Arcade versiyonu teknik açıdan üstün basarken NES versiyonu da pek çok ekstralar içeriyor. İkisinin de yeri ayrı yani.

Arcade'lere çıkan TMNT'nin müthiş başarısının ardından 3 yıl sonra da bir diğer efsane Turtles In Time geldi. Turtles In Time'da kaplumbağalarımıza pek çok yeni hareketler ve düşmanları istediğiniz yöne fırlatabilmek gibi özellikler eklen-





TMNT 2 (NES) oyunu oldukça başarılı şekilde aktarmanın yanı sıra Arcade versiyonunda olmayan pek çok da bölüm içeriyor



Turtles In Time hâlâ adı gibi zamana meydan okuyor



di. Oyunun SNES versiyonu da tıpkı ilk oyunda olduğu gibi Arcade versiyonunda olmayan ekstra bölümler ve boss'lar içeriyor. Pek çok oyuncuya göre TMNT tarihinin en iyi oyunu olarak Turtles In Time görülse de ben bu durumun Shredder's Revenge ile değiştiğini düşünüyorum. Tabi bu Turtles In Time'ın bir retro klasiği olduğu gerçeğini değiştirmiyor.

Turtles In Time'dan bahsetmişken Sega Genesis'e çıkan Hyperstone Heist'e geçiş yapalım. Keza Hyperstone Heist ağırlıklı olarak Turtles In Time'ın yeniden hayal edilişi de diyebileceğimiz, ondan pek çok elementi alıp kullanan, fakat bir şeyler ekleyerek de kendince farklı olmaya çalışan bir oyun. Oyunun sadece Turtles In Time'dan değil, aynı zamanda orijinal Arcade Game ve Manhattan Project'ten de elementler kullandığını eklemekte fayda var bu arada. Konami'nin zamanında Sega Genesis'le Amerika pazarına girmek istediği için Turtles In Time'dan farklı bir şeyler yapma çabasının ürünü yani. Lakin yanlış anlaşılma olmasın, esin kaynakları kadar olmasa da hayli başarılı bir oyun.

Biz Arcade oyunlarının konsol sürümlerine kaydık ama konsollara çıkan ilk TMNT oyunları bunlar değildi bu arada. NES'e çıkan 1989 yapımı oyun serinin konsollardaki ilk macerası oluyor. Tepeden kameralı yarı açık bir dünya sunan, normal bölümlerde klasik Side-Scroller Beat'em-Up'lara dönüşen, zaman zaman da hitap ettiği oyuncu kitlesi gereğinden fazla karmaşıklaşan bir oyun. Aslında ciddi bir potansiyel barındırsa da adaletsiz zorluğuyla Souls serisine rahmet okutan, seriyle uzaktan yakından alakası olmayan bir ton düşmanla ortalığı bulandıran bir garip oyun bu. Çocukken de çok sevmezdim, gene sevemedim. Save State kullanmadan bitirebileceğinizi pek sanmıyorum doğrusu.

Paketteki en kıymeti bilinmemiş oyun ise gene NES'e çıkan TMNT: The Manhattan Project. Her bir kaplumbağanın kendi özel hareketlerine sahip olduğu, bölüm tasarımlarıyla, müzikleriyle, boss savaşlarıyla döktüren, fakat NES'in son günlerinde çıktığı için pek çok oyuncunun varlığından haberi bile olmadığı, dört-dörtlük bir oyun Manhattan Project. Kuzenimle birlikte en çok oynadığımız oyunlardan biriydi zaten. Zamanında ıskaladıysanız bu paketle bir şans verin, bana hak vereceksiniz.

Şimdiye kadar bahsettiğimiz tüm oyunlar Beat'em-Up türünde olsa da Street Fighter 2'nin estirdiği dönemlerde dövüş oyunu türüne de el atmış TMNT. Bunun için de NES, SNES ve Sega Genesis'e Tournament Fighters oyunları çıktı ki bunların üçü de birbirinden tamamen alakasız oyunlar. Bu oyunun SNES ve Genesis versiyonlarının bu pakette yer alıp da benim şimdiye kadar hiç oynamadığım yegâne oyunlar olduğunu da ekleyeyim unutmadan.

NES konsolu limitleri sebebiyle dövüş



oyunu yapmaya pek müsait bir konsol değildi malumunuz. İşte Tournament Fighters'ın NES versiyonu da bu kısıtlamalara rağmen konsol üzerinde yapılabilecek en iyi dövüş oyununu sunuyor. Benim de çocukken en çok oynadığım, adeta kuruttuğum oyunlardan biriydi NES versiyonu. Shredder'ın müziği bile halen daha ezberimdedir. Asla SF2'ye rakip olamayacak ama konsolun limitleri göz önüne alındığında da hayli başarılı bir oyun. Paket sayesinde oyunun SNES ve Genesis versiyonlarını da ilk kez deneyimleme fırsatı buldum. İkisi de SF2'yi taklit ederek ona rakip olmaya çalışan fakat bunu çok da beceremeyen oyunlar ne yazık ki. Her iki sürüm de birbirinden farklı karakter listeleri (hatta Genesis versiyonunda April seçilebilir karakter) ve öyküler içerse de ikisinin de ortak noktası yapay zekânın gözünüzün yaşına bakmaması. Düşük zorluklarda bile hayli ter döktürdüler bana. Serinin hayranları dışında dövüş oyuncularını çok da çekebileceklerini düşünmüyorum açıkçası. Gene de SNES versiyonu bir tık daha iyi diyebilirim.

Gelelim bu pakette yer almasına en çok sevindiğim oyunlara, yani Gameboy'a özel çıkan oyunlara. Keza şimdiye kadar deneyimlediğim toplama paketleri sadece daha çok bilinen ana oyunlara odaklanırken nispeten daha az bilinen bu tarz yan oyunların da pakete eklenmesini çok anlamlı buluyorum. Toplama paketlerinin temel amaçlarından biri bu olmalı zaten, bütün oyunları bir araya getirmek. Wonder Boy Collection'da ana oyunların bile bazıları yoktu mesela, bu nasıl toplama paketi yahu?

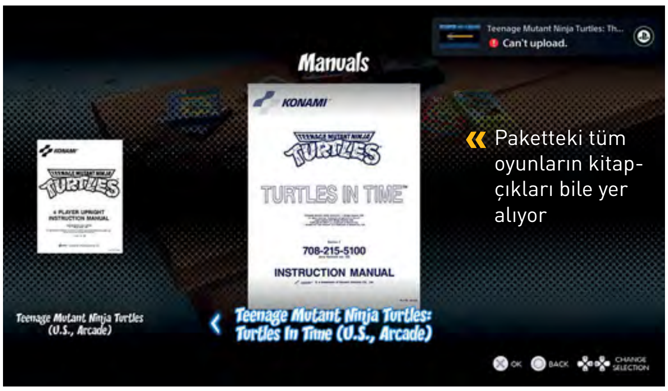
Konumuza dönersek Fall of the Foot Clan ve Back From The Sewers birbirlerini takip eden, Gameboy'un kısıtlamaları gereği oynanış açısından hayli yalın, fakat oynaması hayli keyifli Beat'em-Up oyunları. Buna rağmen seriden boss savaşları ve mini oyunlar falan içeriyorlar. Her ikisi de 1 saatin altında bitirebileceğiniz bayağı kısa oyunlar fakat bu oyunları günümüz standartlarıyla değil de 90'larda araba yolculuğu esnasında oynuyormuş gibi yargılamak gerekiyor bence. Zaten her oyunun uzun olması gerekmediğine, zorla uzatmaya çalıştıkça da mutlaka boka sardığına inanan biri olarak bir sorun görmüyorum ben.

Gameboy'a çıkan son oyun ise Metroidvania türündeki Radical Rescue. Hatırlarsanız bu oyunu aylar önce "Sen Bu Oyunu Bilmezsin" köşemizde de önermiştim. Keza Ninja Kaplumbağaların konsept olarak Metroidvania'ya çok uygun bir seri olduğu düşünüyorum. Bu oyunda öncelikle yakalanan diğer kardeşlerimizi kurtarıyor, ardından da türün gereği olarak her birinin farklı özelliklerini kullanarak kocaman bir haritada daha önce erişemediğimiz noktalara yolculuk ediyoruz. Radical Rescue da tıpkı Manhattan Project gibi hak ettiği değeri görmeyen bir gizli cevher fakat bir tane ciddi sıkıntısı var, o da boss savaşlarının insanlık dışı seviyede zor olması.

Pakette yer alan 13 oyun en kısa haliyle böyle. Peki The Cowabunga Collection bu oyunları bir araya getirmek haricinde bir şeyler sunuyor mu? Evet. Kesinlikle evet. Hatta bu konuda şimdiye kadar gördüğüm en iyi toplama kesinlikle The Cowabunga Collection. Neden derseniz, her oyun için isteğe bağlı tek tek geliştirmeler koymuşlar mesela. NES oyunlarında konsolun gücü nedeniyle yaşadığınız yavaşlama ve "sprite flickering" problemlerini kapatabiliyorsunuz mesela. Dövüş oyunlarında boss karakterleri seçebiliyor, ilerlemeli oyunlarda istediğiniz turdan başlayabiliyor ya da sonsuz can kullanabiliyorsunuz. Her oyun için ayrı ayrı bir sürü geliştirme eklenmiş. Misal The Manhattan Project'i kasmadan, sprite'ların yarısı kaybolmadan daha akıcı biçimde oynayabilmek çok büyük bir keyif oldu benim için.

Bir diğer bayıldığım özellikse oyunların gene her birine strateji rehberleri eklenmiş. Gizli eşyalar nerede, boss'u yenmek için nasıl bir taktik gerekir, gizli bir hareket nasıl yapılır, oyun esnasında istediğiniz an durdurarak bakabiliyorsunuz. Oyunları bu şekilde oynayınca sanki 90'larda dergi almış da tam çözüme bakarak bitirmeye





Paketteki tüm oyunların kitapçıkları bile yer alıyor



« Pakektte Gameboy Oyunlarının Bile Yer Alması Takdire Şayan

Koleksiyon gibi koleksiyon be! TMNT seven herkes alıp oynamalı…

çalışıyormuş gibi hissettim tekrar. O dönemin oyunculuk anlayışını bu şekilde tekrar yaşayabilmek efsane olmuş. Çoğu oyundan da eskisine oranla daha çok zevk aldım bu şekilde.

Ana menüde yer alan Turtles' Lair ise inanılmaz bir Ninja Kaplumbağalar arşivi sunuyor: Pakette yer alan tüm oyunların kitapçıkları (hem İngilizce hem Japonca versiyonları üstelik), kutu resimleri, reklam afişleri, basın kit'leri, çizgi roman kapakları, çizgi film serilerinden kareleri, kullanılmayan çizimler, hatta tasarım dokümanları derken yüzlerce sayfalık bir kütüphaneden bahsediyoruz. Üstelik pek çoğuna da yapımcı Digital Eclipse tarafından notlar ve çeviriler iliştirilmiş. Böylesi kapsamlı bir çalışmayı özenli bir şekilde sunan firmanın ellerinden, hatta alnından öpüyorum.

Bunların dışında da oyunların Amerikan ya da Japonya sürümlerini seçebilmek, geri sarma, istediğin zaman kayıt alabilme ve çoklu oynanabilen oyunlarda çevrimiçi oynayabilmek gibi standart toplama paket içerikleri de mevcut. Benim çok kullandığım şekilde butonların yerini değiştirebilme özelliği ve tüplü TV görüntüsü verecek şekilde pek çok ekran filtresi de eklenmiş. Tüm oyunların müziklerini de dilediğiniz gibi dinleyebiliyorsunuz ki paketteki istisnasız tüm oyunların müziklerinin de harika olduğunu belirtmek isterim. Ne de olsa efsanevi Konami Kukeiha Club'dan bahsediyoruz.

The Cowabunga Collection'la ilgili olumsuz bir şey söylemek için cidden düşünmem gerekti. Kayıt alabilmek için her oyuna tek bir slot verilmiş (farklı slot'lar varsa da ben bulamadım kusura bakmayın). Ayrıca oyunlara reset atma özelliği olmadığı için de her seferinde paketin ana menüsüne girip oyuna tekrar girmek zorunda kalıyorsunuz. Bir de geri sarma özelliği çok küçük bir zaman dilimini kapsıyor, pişman olduğunuz konusunda biraz geç karar verirseniz geri sarma konusunda da geç kalmış olabilirsiniz yani. Ama altını çizerek söylemek istiyorum ki bunların hiçbiri ciddi sıkıntılar değil, küçük minnoş kusurlar sadece.

Yazı biraz fazla uzadı (kesinlikle de pişman değilim) fakat özetleyecek olursak The Cowabunga Collection toplama paketlerinin nasıl olması gerektiği konusunda ders niteliğinde bir çalışma olmuş. Yapımcı Digital Eclipse sadece oyunları bir araya getirip yasal emülatör olarak satmaktansa oturup neleri geliştirebileceği konusunda ciddi şekilde kafa patlatmış ve büyük emek vermiş. Paketteki çoğu oyun oldukça kaliteli olduğu için pakette sunulan geliştirmeler ve ekstra içeriklerle alacağınız keyif katlanarak artacaktır. Benim gibi bu oyunları oynayarak büyüyen Ninja Kaplumbağa hayranları için rüya gibi bir paket The Cowabunga Collection. Şimdi müsaade ederseniz doya doya çocukluğuma geri dönmek istiyorum…

TÜR: Beat'em-up | **YAPIM:** Digital Eclipse | **DAĞITIM:** Konami
DİJİTAL İNDİRME: 61 TL (Steam), 399 TL (PSN), 322,81 TL (XBL)

+

- TMNT'nin en iyi klasik oyunları tek pakette
- Gameboy oyunlarına bile yer vermişler
- Oyunların her birine yapılan geliştirmeler
- Tam çözüm tadındaki strateji rehberleri
- Yüzlerce sayfa TMNT külliyatı içeren Turtles' Lair
- Digital Eclipse pakete büyük özen göstermiş
- Çevrimiçi oynama desteği

−

- Geri sarma özelliği çok kısıtlı

9



Son Karar

Gerek içerdiği oyun sayısıyla gerekse sunduğu geliştirmeler ve ekstra içeriklerle olsun, toplama paketi konusunda ders niteliğinde bir oyun olmuş The Cowabunga Collection. Belli ki Digital Eclipse hem yaptığı işe hem de serinin geçmişine büyük saygı duyarak hareket etmiş. Serinin hayranları için rüya niteliğinde, Ninja Kaplumbağalar'ın altın günlerine geri götüren bir zaman makinesi adeta.

HER ŞEY BUGÜN İÇİNDİ! YAZAN: **ÖMER AKDAĞ**

ÖLÜMSÜZ İMPARATORLUKLAR

Plan en başından beri belliydi. 2016'da çıkacak Warhammer 1 geliştirilirken bile bu serinin üç tane büyük çaplı oyundan oluşacağı kesindi ve ortada büyük bir plan vardı: Bir gün bu üç oyunun haritası birleşecekti, bütün dünyayı kapsayacak dev bir oyun alanına sahip olacaktık, onlarca fraksiyonun tamamı oynanabilir olacaktı.

Ve arkadaşlar, oynamama gerek yok ya. Şu haritayı açıp, elimi çeneme dayayıp, gözümden kalpler çıka çıka saatlerce izleyebilirim... Çok mutluyum lan!

Oynanışları birbirinden komple ayrılan 22 fraksiyon, her biri çok farklı deneyimler sunan farklı başlangıç noktalarına ve birçoğu da komple farklı mekaniklere sahip tam 86 oynanabilir karakter! Onu mu seçsem bunu mu seçsem diye elim bir ona bir buna gidiyor; açıp oynuyorum, acayip keyif alıyorum ama of şunu da mı denesem diye başka birine atlıyorum... Bir süre dokunmayın bana, hayat iptal!

Yiyin birbirinizi!

Warhammer dünyası bizim dünyamıza bayağı benzer aslında, bizim buralardan referanslarla anlatayım. (40K'nın hikâyesinde İmparator'un Konyalı olmasından bahsedeceksin sanmıştım ben -Can) Warhammer 1'de Avrupa ve Orta Doğu vardı. Onun bir yıl sonrasında çıkan Warhammer 2 ise Amerika, Afrika ve Atlantis'i içeriyordu. Warhammer 2 çıktıktan kısa süre sonra iki oyunun birleştirilmiş haritası, yani Ölümlü İmparatorluklar (Mortal Empires) güncellemesi yayınlandı. O saatten sonra Warhammer 1 veya 2'yi kendi başına oynayan pek insan kalmamıştı, oyuncular Ölümlü İmparatorluklar'a bayılmıştı.





Warhammer 2'nin tam beş yıl sonrasına geldik ve bu yılın başlarında Warhammer 3 bizimle buluştu, o da Asya'ya ve Antarktika'nın genişlemiş bir haline sahipti. Kendine ait, pek de sandbox olmayan oynanışı bayağı eleştiri aldı, oyun çıktığından beri oyuncular ve geliştirici Creative Assembly'nin arası biraz açık ama barışma zamanı geldi işte. Avrupa, Afrika, Amerika, Asya, kutuplar, her yeri aynı anda aynı yerde görmek ne kadar güzel anlatamam!

Ha tabii, Warhammer'ın masaüstü oyunlarıyla kıyaslanamaz tabii ama, video oyunları standartlarıyla düşünürsek Ölümsüz İmparatorluklar biraz masraflı bir hobi. Bu birleştirilmiş haritada oynamak istiyorsanız 3 oyuna da aynı platformda sahip olmanız gerekiyor (Game Pass'te olmuyor maalesef). Ben bunları yazarken ilk iki oyunda indirim vardı, ikisini 173 TL'ye almak mümkündü. Warhammer 3 ise 540 TL'ydi. Tabii arada çıkan, yeni fraksiyonlar ve yeni oynanabilir karakterler ekleyen onlarca DLC'yi saymıyorum. Yeni başlayacak olanlara ana oyunlardaki fraksiyonlar ve karakterler yeter, sonrasına sonra bakarsınız.

Total War: Warhammer serisine uzak arkadaşlara bu durum garip gelebilir. Neticede bir oyunu oynayabilmek için üç tane oyun satın almak zorunda olmak? Bir dünya DLC? Yani CA için "Aman hiç de paragöz değildir, çok iyi çocuktur" demem mümkün değil (oyunda kan olsun istiyorsanız ayrı DLC'si var). Ama bu oyunun çapını ve sunduğu çeşitliliği kelimelerle anlatabilmem çok zor. Hindistan yakınlarındaki adalarda başlayan Nurgle'ın serpilip başa dönen binalarının hesabını yaparken yerleşkelerinize, ordularınıza, düşman ordularına zibilyon tane farklı etkide bulunan vebalar yapmak ile Güney Kutbu'nun yakınlarında başlayan Kertenkeleadam Oxyotl'la toprak genişletmek yerine sağa sola ışınlanıp iblis avlamak arasındaki, veya İmparator Karl Franz'ı seçip dört bir yandan gelen tehlikelerle baş etmeye çalışırken bir yandan da politik manev-



BAŞROLÜ KAPANLAR

Eskiden bazı karakterler, başka daha önemli karakterlerle aynı yerleşkede başlarlardı, dolayısıyla öteki önemli elemanlar dururken bu ikincil karakterler pek seçilmezlerdi. Daha sonra söz edeceğim Kaos Savaşçıları fraksiyonundakileri dışarıda tutarak isim vereyim: Grombrindal (Cüce), Helman Ghorst (Vampir Kontu), Volkmar (İmparatorluk). Bunlar artık kendi mekaniklerine ve başlangıç noktalarına sahip.

Metalci karakterli cücemiz Grombrindal tası tarağı almış (ki o saç-sakal için gereken tarağı hayal edemedim) Kuzey Amerika'ya yerleşmiş, Malekith'in kellesinin omuzlarında durduğu gerçeğiyle derdi var.

Volkmar Afrika çöllerine vurmuş kendini, Kabir Kralları gibi Nagash'ın kitaplarını arıyor. Hoş orada din adamlarından hoşlanmayan o kadar çok kafir var ki kitaplara fazla zaman ayıramıyor, undead'leri iblisleri kertenkeleleri falan imana davet etmekle meşgul oluyor genelde.

Helman Ghorst ise zombi beslemek için Hindistan yakınlarına gitmiş. Zombileri şaka gibi buff'lıyor, ejderha yiyen zombiler gördü bu gözler. Zombi fraksiyonuna yakışır bir oynanışı var, sıfır beyinle zombileri salıyorsunuz kazanıyorlar. Süper eğlenceli.

ralarla seçmen kontları hoşnut ederek İmparatorluk topraklarını birleştirmeye çalışmak ile Asya'nın ortasındaki suikastçı farelerin görünmez ordularıyla katliam yaratıp onun bunun suikast kontratlarını yerine getirmek o kadar farklı şeyler ki... Her fraksiyon ve hatta her karakter farklı bir oyun demek bu oyunda, bu oyunun hayranı olmamın en büyük sebebi de bu zaten. Nasıl bu kadar fazla sayıda fraksiyon-karakter var ve bunları farklılaştırmayı nasıl bu kadar iyi başarmışlar inanılmaz!

Dolayısıyla böylesine büyük bir haritayı ve oynanışları birbirinden bu kadar net ayrılan bu kadar fazla fraksiyon-karakteri tek oyun olarak yapıp satmalarını beklemek naiflik olurdu. Hatta iyi ki ayrı oyunlar olarak çıkarmışlar, iyi ki bu kadar çok DLC çıkarmışlar ve bol bol para kazanmışlar ki oyunu hâlâ geliştirmeye ve genişletmeye devam edebiliyorlar. Bu oyun bu sayede dünyanın en büyük strateji oyunu.

Beta?

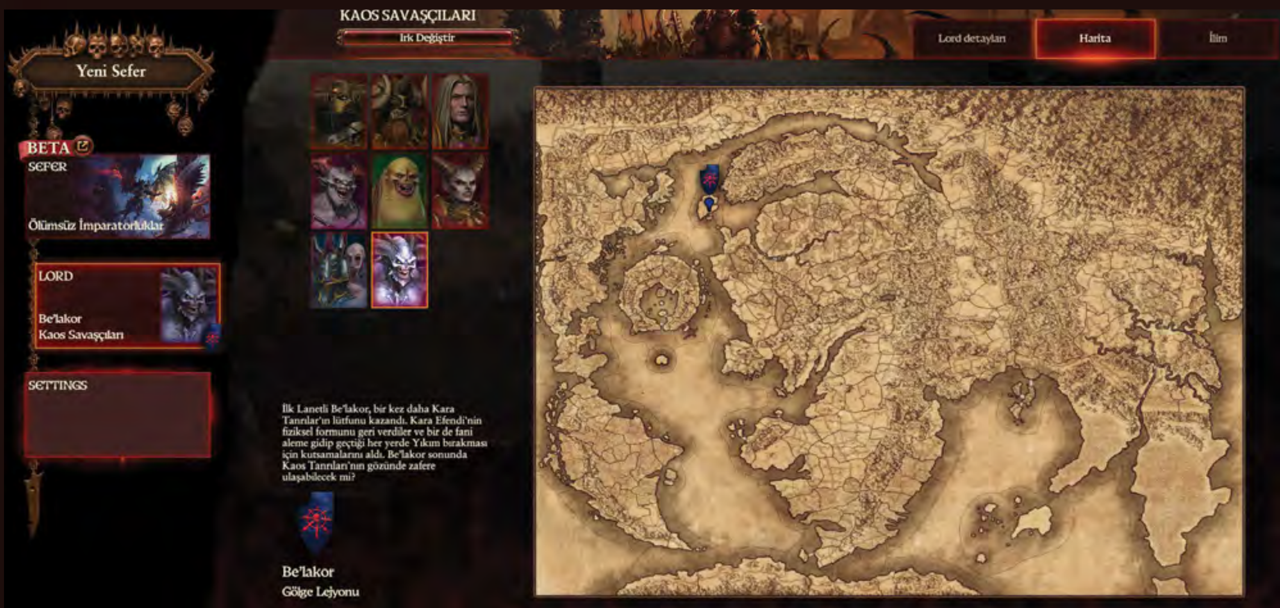
Evet Ölümsüz İmparatorluklar beta etiketiyle yayınlandı, bu yıl bitmeden betadan çıkacak. Beta deyince insanın aklına bol bol bug, oynanamayacak seviyede bir şey geliyor ama neyse ki durum öyle değil. Bug'sız bir Total War zaten olmaz ama anormal seviyelerde bir şey yok. Bütün fraksiyonlar mekanikler vs. de gayet çalışıyor. Eski fraksiyonları Warhammer 3'le gelen mekaniklere adapte etme işlemi de gerçekleştirilmiş.



OYUN SONU SENARYOLARI

Warhammer 2'de 100. tur civarı küçük bir kaos istilası, sonra 150. tur civarı bir de asıl kaos istilası olurdu. Onlarca kaos ordusu gelirdi, bunların üç liderini yendiğinizde temizlenirlerdi. Ama sorun şuydu ki haritanın belli yerlerinden gelirlerdi, kuzeydoğudan ve kuzeybatıdan. Dolayısıyla güneylerdeki fraksiyonlarla oynarken kaos istilasıyla işiniz olmazdı, hatta kuzeydeki fraksiyonları dağıttıkları için işinize bile yararlardı. Bir de nereden ne zaman geleceği belli olduğu için istila başlamadan anti-kaos hazırlıklarınızı yapardınız, onlarca orduyu temizlemek yine zaman alsa da çok zorlanmazdınız.

Optimizasyonsa şaşırtıcı derecede iyi. Warhammer 3'ün daha küçük haritasında ağırlaşma sıkıntıları vardı mesela, arada bu kadar çok yol kat edebilmiş olmaları takdire değer. Oynanamayanlarla beraber 300'e yakın fraksiyon var, tur geçişlerinin çok zaman alabileceğine dair de endişelerim vardı ama birkaç yıl önce süper bir güncelleme çıkarmış, tur geçişlerini acayip hızlandırmışlardı. Diğer fraksiyonların ne yaptığını izlemeyeyim dersem 20 saniye falan sürüyor benim makinede mesela. SSD var tabii, SSD'siz makinede pek parlak olmayabilir durum.



Şu güzelliğe bakar mısınız?! Hayır Be'lakor'u demiyorum, haritayı diyorum!



Dolayısıyla buna beta denmesinin sebebi oyunun kötü durumda olması değil, Warhammer 3'le CA'in ağzının fena yanmış olması. Warhammer 3 güzel oyundu ama sorunu Warhammer 2 kadar iyi olmamasıydı, geçmesi gereken o çıtayı geçememişti ve geçememesinin sebepleri de senin benim bile vermeyeceğimiz çok garip garip tasarım kararlarıydı. Oyuncularla CA'in arası bayağı bir açıldı Warhammer 3 çıktıktan sonra. Hatta 5 yıl önce çıkan Warhammer 2'nin oyuncu sayıları Warhammer 3'ü kısa zamanda solladı geçti. Dolayısıyla CA mantıklı bir iş yapmış buna "Tamam, çıktı" demek yerine beta etiketi yapıştırarak. Sabahtan beri övüyorum ama oyunda kesinlikle elden geçmesi gereken yerler var.

Oyuncu-tide

Bu elden geçmesi gereken şeylerin başında oyunun zorluğu var. Oyun çok kolay!

Warhammer 2'de zorluk seviyeleri arasında uçurum vardı ama oyun bunu nahoş bir şekilde yapıyordu. Efsanevi zorlukta her yeni ordu %15 maliyet artışı demekti, bu yüzden çok az sayıda ekstra güçlü ordu yapmanız gerekiyordu. Veya yapay zekânın yakın dövüş birimleri hayvan gibi buff alıyordu, insana menzilli ve büyülü metadan başka çare bırakmıyordu. Şimdi o buff'lar çok azalmış, ayrıca %15'lik ek maliyet %4'e indirilmiş. İnanılmaz fark ediyor, istediğiniz sayıda istediğiniz gibi ordu yapabiliyorsunuz.

Warhammer 3'ün eski halinde de böyleydi ama orada açılan kaos yarıkları (yine nahoş şekilde) oyunu zorlaştırıyordu. Burada onlar da yok elbette. Bu değişimler güzel aslında, daha rahat bırakıyor insanı, tam Total War'dan beklediğim özgür olma hissini alıyorum bu sayede.

Ama CA bunlarla kalmamış, yapay zekâyı da inanılmaz pasifleştirmiş. Bir yapay zekâ fraksiyonunun 100 tur bile geçmiş olsa, coğrafi olarak oyuncuya uzak bile olsa, öyle pek fazla güçlendiğini göremiyorsunuz. Yüzer tane yerleşkeye sahip Grimgor veya Malekith'e bay bay deyin. Çok çok pasifler ve ayrıca yapay zekâ fraksiyonları eskiden mantıksız derecede oyuncunun üstüne üstüne gelirdi, o meyli de bayağı azaltmışlar ki bence yapay zekânın o mantıksız derecede oyuncunun üstüne üstüne gelmesi durumu kalmalıydı en azından. Efsanevi zorluk bile park gezintisi gibi bu haliyle.

Evet beta

Bir diğer elden geçmesi gereken şeyse küçük yerleşke savaşlarının sıklığı. Warhammer 3 incelemesinde de dert yanmıştım bu konudan. Evet çok güzel aslında küçük, duvarsız yerleşke savaşları ama savaşların %70'i falan bunlardan oluşuyor, bir yerden sonra gına geliyor. Çözümü de basit aslında, yerleşkede savunma binası varsa küçük yerleşke savaşı yapalım, yoksa arazi savaşı yapalım.

Duvarlı, büyük yerleşke savaşlarıysa yine Warhammer 3 incelemesinde dediğim gibi, rezil rüsva. Hiç savaşmanıza gerek yok, hızlı veya görünmez bir birimini şehrin en arkasındaki noktaya koşturun, o noktayı ele geçirin; az bir şey bekleyin, direkt kazanıyorsunuz. Bu belli bir noktayı alınca direkt kazanma saçmalığını direkt oyundan kaldırmaları lazım. Savaş haritaları bu kadar büyük haldeyken, birimler her yere yetişemez durumdayken böyle bir sistemin elle tutulur yanı yok. Ha beleş şehir almak çok eğlenceli ama, onu da itiraf edeyim.

Bunlar dışında... Vasal sistemi ezelden beridir dert tasa bu seride. Zaten vasalınızın size faydası minimal ama daha kötüsü, saldırmazlık anlaşmanız olan, hatta müttefikiniz olan bir fraksiyon vasalınıza savaş açabiliyor ve hop vasalınızın yanında beklenmedik, alakasız bir savaşa girmek zorunda kalıyorsunuz. Vasallarla diplomasi yapılamamalı, savaş açılacaksa vasalın sahibine açılmalı



Seçenek çok olunca kısa zafer koşullarını yerine getirip başka şeylere geçmeyi tercih ediyorum şimdilik. Ama bir gün bütün dünya fethedilecek!

ŞİMDİ ARTIK KAOS İSTİLASI YOK. ÇOK DAHA KİŞİSELLEŞTİRİLEBİLİR BİR SİSTEMİMİZ VAR.

Öncelikle "şimdilik" beş farklı oyun sonu senaryosu var: Kabir Kralları, Cüceler, Yeşilderililer, Orman Elfleri, Vampir Kontları. Varsayılan ayarlarda 100-150. tur arasında veya uzun zafer koşulunu daha önce yerine getirirseniz o anda bunlardan rastgele bir tanesi gerçekleşiyor. Örneğin Cüce oyun sonu senaryosu gerçekleştiğinde oyundaki bütün Cüce fraksiyonlarının başkentinde (küçük olanlar da dâhil) onlarca elit Cüce ordusu peydah oluyor. Eh söylemeye bile gerek yok, size düşman oluyorlar ve diplomasiye kapalılar.

Şahsen kaos istilasının aksine bu sistemi bayağı bir beğendim. Tam olarak ne zaman olacağını, daha da önemlisi hangi fraksiyona karşı savaşacağınızı bilmediğiniz için ön hazırlık yapması zor ve cidden canınıza okuyabiliyorlar. Volkmar'la oynarken o saate kadar hiç zırh delici birimlere ihtiyaç duymamıştım, bir Cüce istilası başladı, on yıl geriye gittik. Hoş çok erken başlatmıştım oyun sonu senaryosunu, zorluğu da köklemiştim. Varsayılan ayarlarda, 100-150 tur arasında olsaydı bu kadar koymazdı, oyun kolay argümanım yerinde duruyor! Ama oyun kolay olmasına rağmen heyecanı yukarıda tutmayı başarıyor bu senaryolar, takdir ettim.

Kişiselleştirilebiliyor da bunlar dediğim gibi. İstilanın zorluğunu arttırıp azaltabiliyor, hangi turlar arasında gerçekleşmesini istediğinizi seçebiliyor, karşılaşmak istemediğiniz fraksiyonların senaryolarını kapatabiliyorsunuz. Zorluğu maksimuma çekip 10-35. tur arasında rastgele bir tanesi başlasın diyerek belanızı aramak elinizde mesela. Hatta CA ileride yeni oyun sonu senaryoları da ekleyeceğini (Vermintide olmazsa olmaz) ve hatta aklını peynir ekmekle yemişler için AYNI ANDA HEPSİ OLSUN seçeneği de sunacağını söyledi. Peynir ve ekmek stoğu yapıyorum şimdiden.

ama bir türlü o sistemi kurmadılar nedense.

Bunlar Ölümsüz İmparatorluklar'ın devasalığı ve güzelliği yanında bile görmezden gelmesi zor olan ciddi sıkıntılar. Ufak tefek bazı dengesizlikler, konfederasyonların şu an biraz fazla zor olması (Yeşilderililer gibi kafasına vur konfederasyona kat fraksiyonları hariç tabii), tam doğru çalışmayan 1-2 sistem gibi şeyler de var tabii ama çok da üzerinde durmaya gerek yok onların şimdilik.

2.0 güncellemesi

Negatiflikleri betadır beta diyerek bir kenara koyalım, biraz da gelen güzel şeylerden bahsedeyim. Ölümsüz İmparatorluklar veya daha doğru bir tabirle 2.0 güncellemesi, dev bir haritadan çok daha fazlasını içeriyor.

Öncelikle, en eskilerden iki tane fraksiyon bırakın Warhammer 3'ü, Warhammer 2 için bile çok eski ve sığ kalıyordu: Kaos Savaşçıları ve Norska. Kaos Savaşçıları baştan aşağı yenilendi, şahane bir fraksiyona dönüştü ama onlardan yeni DLC'yle birlikte ilerleyen sayfalarda bahsedeceğim. Norska ise baştan aşağı yenilenmedi ama eskiden Norka'nın elini kolunu bağlayan birçok şey ortadan kalkmış durumda. Toprakları daha kolay savunulabiliyor, limanlardan daha fazla para kazanabiliyor ve kıyı şehirleri dışındaki yerlere de yerleşebiliyor. Yapımcılar Norska'yı ilerleyen dönemde tekrar ele alacaklarını, bunun Norska'nın son hali olmadığını söylüyorlar ancak bence şu an diğer fraksiyonlardan aşağı kalır yanı yok. İyi durumda yani şu an, tekrar ele alsınlar, bambaşka bir şeye dönüştürsünler ileride, hayır demem tabii ama hiç acelesi yok artık. Hâlâ geliştirilmesi gereken fraksiyonlar var ama şu an net bir şekilde çağın gerisinde kalmış diyebileceğim bir fraksiyon kalmadı.

Zafer koşulları elden geçmiş! Total War'lar her ne kadar sandbox oyunlar olsa da ben mesela şahsen çok da rastgele oynamayı seven bir oyuncu değilim, bana verilen belli he-



Yemeğinle oynama oğlum!

HARİTADAKİ BOŞLUKLAR

Bundan sonra gelecek ilk fraksiyon DLC'sinin Kaos Cüceleri olacağı yüzde yüz. Warhammer evreninde Kaos Cüceleri'nin doğal coğrafyası olan lokasyon Warhammer 3'te mevcuttu ama ıvır zıvır fraksiyonlarla doluydu. Çok da istenen bir fraksiyon zaten, Kaos Cüceleri muhtemelen bu yıl bitmeden bizimle olur.

Onun dışında haritanın en güneydoğularında iki tane boş, erişilemeyen, büyük toprak parçası var. Bunlar Ind ve Kuresh. Ind, Hindistan esintili bir insan fraksiyonu. Kuresh ise Kore esintili, yılan-insan karışımı varlıklardan oluşan bir fraksiyon. Warhammer 3'ün yeniden gündeme oturmasının, oyuncularla barışmasının ve yeniden para basmaya başlamasının ardından oyunun yıllarca destekleneceğini varsayabiliriz. O iki dev toprak parçası da boşuna orada değildir.

Bir de eski oyunlarda da olan Araby Çölü var. Ölümsüz İmparatorluklar haritasında da var ama şüphe çekici seviyede boş, sadece tek bir yerleşkeye sahip. Araby de isminden anlayabileceğiniz üzere Arap esintili bir fraksiyon. İlerleyen dönemde onu da görmek gayet olası görünüyor.

Bir de Japonya esintili Nippon var oyuncular tarafından çok istenen. Şu an görünürde o bölge yok ama harita doğuya doğru genişletilebilir elbette. Nippon masaüstü oyunlarında pek de cilalanmış bir fraksiyon değil ama başka cilalanmamış fraksiyonlar da Total War'da hayat buldu daha önce (Vampir Kıyısı ve Büyük Cathay gibi). Yani bir gün neden olmasın?





Ve düşmüşken...

defler olsun isterim. Warhammer 2 de, 3 de bu konuda berbattı. 2'de mesela birçok fraksiyonun "kısa" zafer koşulları içinde 150. turda ortaya çıkan kaos istilasını temizlemek vardı. 150 tur nasıl kısa?! Warhammer 3 daha da beterdi, ya açılan kaos yarıklarından geçip hikâyeyi tamamlayacaksın, ki minimum 120-130 tur demek, ya da BÜTÜN oynanabilir fraksiyonları yok edeceksin. E doğal olarak iki oyunda da oyuncular çoğunlukla seferlerini bitirmeden yarıda bırakır, başka bir şeye başlardı.

Ölümsüz İmparatorluklar'da kısa zafer koşulları gerçekten insan gibi. "Şu şu şu fraksiyonları öldür, 30 yerleşkeye yayıl, şu belli yerleşkenin de sahibi ol, tamam". Genelde 50-60 turda bitiyorlar. Daha uzun oynamak isteyene uzun zafer koşulları da var tabii. Bunlar harici 2 zafer koşulu daha var. Biri komple her yeri alma zaferi, diğeri de oyun sonu tehdidini yenme zaferi, en üst seviye zafer o (detaylar kutuda).

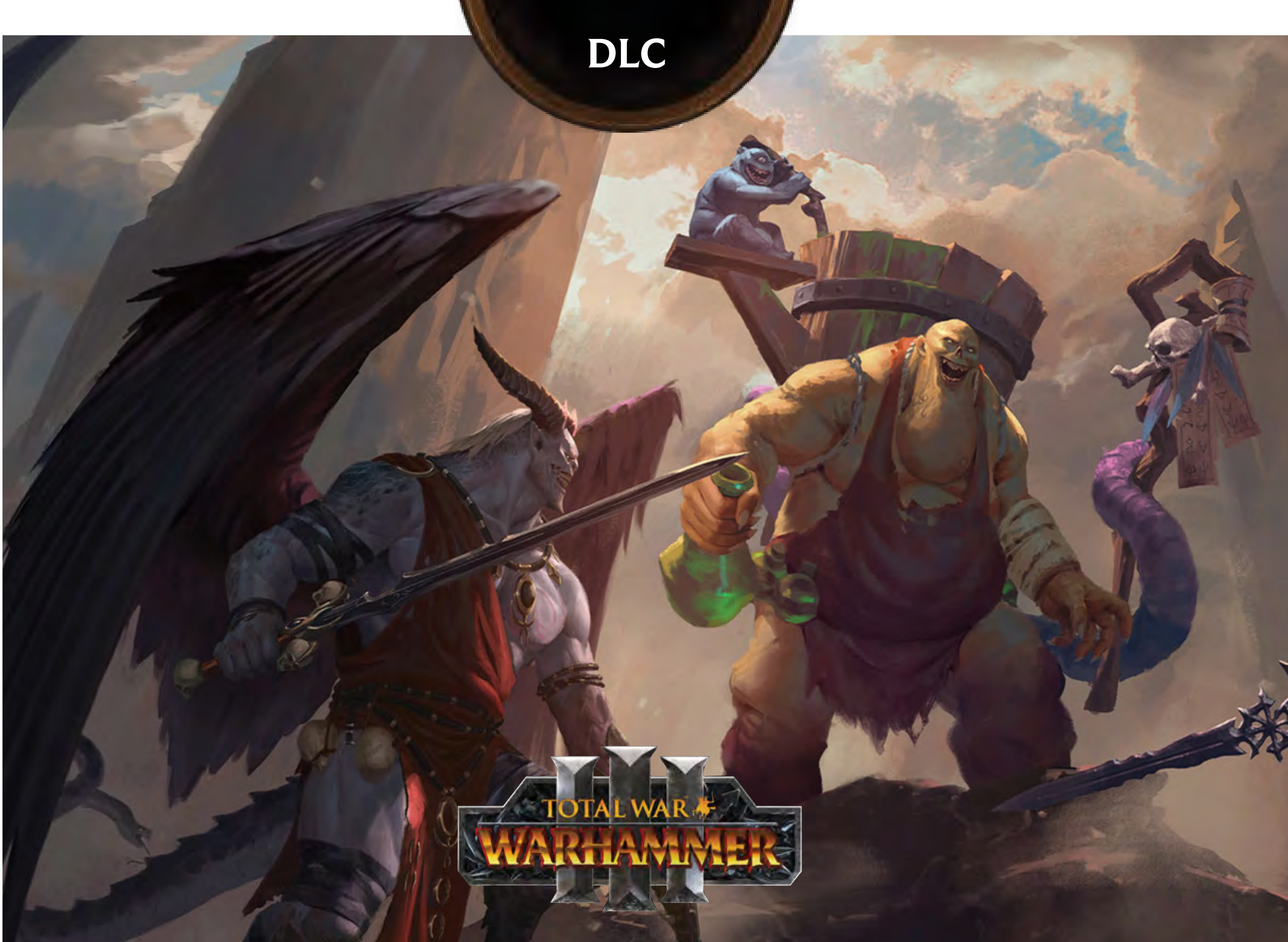
Ha bu arada harita devasa olduğu için alakasız bir yere gitmek isterseniz yüz tur yolda geçirmeniz gerekir ya, bu işi biraz daha pratik hale getirecek çeşitli deniz yolları eklenmiş. Dünya yuvarlak değil bildiğimiz anlamda, yani doğuya gittikçe haritanın batısına geçmiyorsunuz ama en doğuda ve en batıda, ve iç denizlerde de 1-2 tane deniz yolu var, buralara gidip 2 turda diğer taraftan çıkmak mümkün. Ölümustası Snikch'le Lustria'ya veya Morathi'yle Cathay'e dalmak isterseniz yelkenler fora yani.

86 tane oynanabilir karakter var demiştim, genişleyen haritayla birlikte bunların 29 tanesinin başlangıç noktası değişmiş durumda. Fraksiyonlarla geleneksel toprakları dışında tuhaf yerlerde oynamak her zaman zevklidir. Güney Amerika'da Bretonya, Uzak Doğu'da Kara Elf, Afrika'nın ortasında Vampir Kontu görmek güzel.

Başka ne var şöyle özellikle sözü edilesi... Hah mesela Warhammer 3'te olduğu gibi komple kırmızı değil arayüz. Biraz güzelleştirmişler ve renk teması seçtiğiniz fraksiyona göre değişiyor. Müttefik görevlerine vs. ulaşmak daha kolay, ana ekrana ayrı bir buton koymuşlar. Yapay zekâ sahip olduğu ilginç mekanikleri pek kullanmıyordu eskiden (Ikit'in nükleer bomba kullanmaması gibi), daha çok kullanır olmuşlar. İşte Skarbrand veya Tourox gibi bazı karakterler biraz nerf'lenmiş, ejderhalar biraz buff'lanmış derken bayağı üzerine konuşulası ufak tefek şey var ama yetsin şimdilik. 2.0 güncellemesinin yaptığı bütün geliştirmelere göz atmak isterseniz: totalwar.com/blog/tww3-update-200

Budur

Pekâlâ arkadaşlar, son sözleri uzatmayayım ve net konuşayım. Bu, dünyanın en büyük, en çeşitlilik sahibi, en uzun ömürlü strateji oyunu ve bunun dünyanın en büyük, en çeşitlilik sahibi, en uzun ömürlü strateji oyunu olmadığını düşünüyorsanız bu oyunu oynamamışsınız demektir. Şimdi müsaadenizle...



CHAMPIONS OF CHAOS

VE DE KAOS SAVAŞÇILARI GÜNCELLEMESİ!

YAZAN: **ÖMER AKDAĞ**

Ah ah, nostaljik hissettim. *Warhammer 1* ile duyurulan Warriors of Chaos DLC'si oyundan içerik çıkarıp ayrı satıyorlar diye ağır topa tutulmuştu. Oyun çıktığındaysa Kaos Savaşçıları'nın aslında diğer 4 fraksiyon yanında düz ve biraz da sıkıcı olduğu görülmüştü, herkes aman bunun için mi yaygara çıkarmışız moduna girerek yoluna bakmıştı.

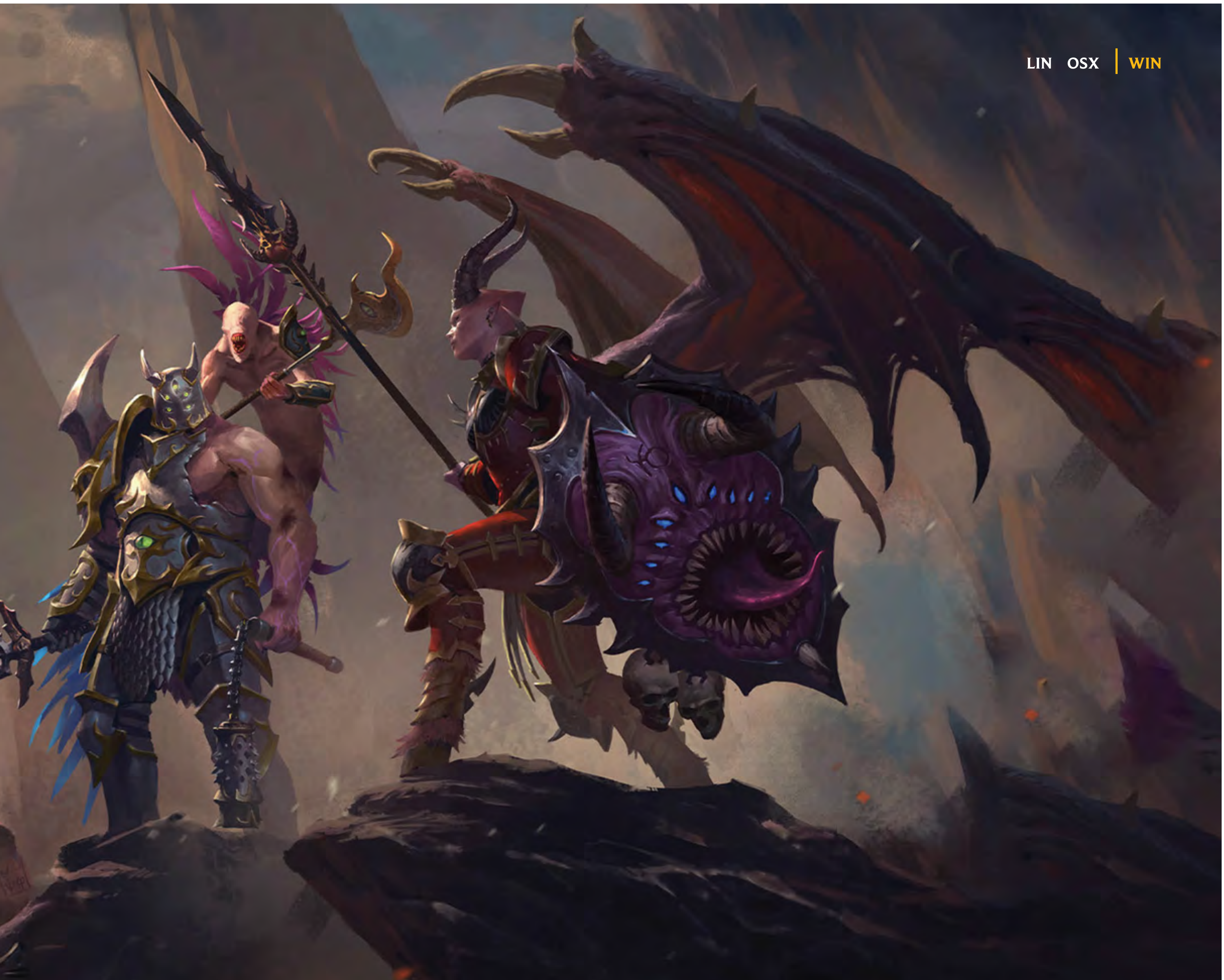
O gün bugündür *Warhammer 2* çıktı, oyun geliştikçe gelişti ama Kaos Savaşçıları aynı kaldı, en az tercih edilen fraksiyon oldu.

Toparlanma zamanı gelmişti!

2.0 güncellemesiyle beraber Kaos Savaşçıları bambaşka bir şeye dönüşmüş durumda (*Warhammer 3* için konuşuyorum tabii, *Warhammer 2*'de eskisi gibi kalacak). Eskiden yerleşke ele geçirmez, komple her yeri yıkardı ve orduları bir nevi şehir görevi de görürdü, bina geliştirmelerini direkt ordu üzerinden yapardınız.

Öncelikle artık yerleşke ele geçirebiliyorlar ama biraz değişik. Bazı şehirlerin isminin yanında Kara Hisar sembolü oluyor, oralara yerleşip geliştirebiliyorlar. Bu belli şehirler dışındaki yerleri de ele geçirebiliyorlar ama oralara dikebildikleri 1-2 yalandan bina var sadece, doğru düzgün garnizon falan da olmuyor. Dolayısıyla o belli şehirleri ele geçirmek, diğerleriniyse özellikle tazelenme vs. gerekmiyorsa







Valkia, Sigvald'ı vasalı olması için ikna ederken.



yıkmak veya vasallaştırmak veya vasallara hediye etmek daha mantıklı. Genelde yıkmak en güzeli tabii, yıkınca bol bol ruh kazanıyorsunuz.

Ruh da yeni kaynak birimimiz. Birilerini öldürdükçe onların ruhunu topluyorsunuz (tabii ruhları olduğunu varsayarsak. İblis öldürmek ruh kazandırmıyor). Bu ruhları kullanarak da kaos tanrılarının çeşitli hediyelerini aktif hale getiriyorsunuz. İşte Nurgle karakterleri ve birimleri ekstra tecrübe kazansın, Khorne'dan 4 turda bir bilmemne birimi gelsin gibi gibi hediyeler var. Daha çok ölümlü öldür, daha çok ruh biriktir, daha fazla ruh harca, daha iyi hediyeler aç gibi bir sistem söz konusu.

Evet kaos tanrılarına ait karakter ve birimler de elimizin altında artık. Eski Kaos Savaşçıları karakter ve birlikleri Bölünmemiş (Undivided) kategorisi altında, isterseniz onları isterseniz de kaos tanrılarına ait ölümlü birimleri kullanabilirsiniz. Evet bu arada, Bölünmemiş kaos birimlerinin kaos tanrıları versiyonları da var artık ve kaos tanrıları fraksiyonlarının kendileri de bu birimleri kullanabiliyor. Örneğin Tzeentch'le oynarken menzilli birimlerinizin önüne sağlam kalkanlı ölümlüler koyabilmek mümkün.

Bu ölümlü birlikler aynı seviye başka







birliklere ve hatta üst seviye birliklere dönüştürülebiliyor da. Örneğin bir Bölünmemiş Yağmacıyı küçük bir meblağ karşılığı Khorne Yağmacısı yapmak, beşinci rütbeye ulaştığında (gerekli teknolojiye de sahipseniz) Khorne Kaos Savaşçısı'na yükseltmek, o da yedinci rütbeye ulaşınca onu da Khorne'un Seçilmişi yapmak mümkün. Süvari ve savaş arabaları için de benzer bir sistem söz konusu. Yukarıda bahsettiğim ruh harcayarak açılan hediyeler sayesinde iblis birlikler de kullanmak mümkün ama hem bunlardan belli sayıda kullanma hakkınız var hem de ölümlü birlikler hayvan gibi güçlü oluyor zaten; çok da ihtiyaç duymuyorsunuz iblislere. Ha tabii ölümlü ordunuzun yanına 1-2 ruh öğütücü atmaktan da zarar gelmez, o başka.

Kısacası Kaos Savaşçıları hem fetih hem ordu yönetimi hem olayı ilginçleştiren birçok mekanik sayesinde çok eğlenceli ve çok güçlü hale gelmiş durumda. Yukarıda özet olarak anlatmaya çalıştıklarımdan anlayabileceğiniz üzere oynaması en komplike fraksiyonlardan biri ve bu çok iyi bir şey!

Bu anlattıklarım *Warhammer 1* için çıkan Warriors of Chaos DLC'sine sahipseniz sizindir. Yani Archaon Ebediseçilmiş, Prens Sigvald Muhteşem ve Kholek Güneşyiyen yeni mekanikleriyle, birbirinden farklı başlangıç noktalarıyla emrinize amadedir. Hatta Kaos Diyarı hikâyesinin son boss'u Be'lakor da seçilebilir durumda ve kendine ait bir başlangıç noktası var. Onu ekstra güçlü yapmışlar, çok çılgın.

They are the champions

Şimdiye kadar bahsettiklerim güncelleme hakkındaydı. Yani Warriors of Chaos DLC'sine sahipseniz dediğim gibi, dört karakterle bu güncellemenin tadını çıkarabilirsiniz. Bu yeni çıkan Champions of Chaos DLC'si ise fraksiyona 4 karakter daha ekliyor: Azazel (Slaanesh eğilimli), Festus Tuveylibeyi (Nurgle eğilimli), Valkia Kanlı (Khorne eğilimli), Vilitch Lanet Evladı (Tzeentch eğilimli).

Diğer dört karakter Bölünmemişler haricinde bütün kaos tanrılarının ölümlü birliklerini de kullanabiliyordu ya, bu yeni dört karakter Bölünmemişler haricinde sadece eğilimli oldukları tanırların birliklerini kullanabiliyor. Bu pek dezavantaj sayılmaz çünkü diğer karakterlerle de oynarsanız zaten tek bir kaos tanrısına yönelmek durumunda kalıyorsunuz çoğunlukla, teknoloji ağacında farklı dalların hepsini araştırmak gerekiyor yoksa. Hiç gerek yok.

Bu yeni dört karakter ayrıca eğilimli oldukları kaos tanrısı fraksiyonlarının mekaniklerini, o fraksiyonlardan biraz daha



Çok ucuza birliğin türünü anında değiştirebiliyorsunuz. Anti-büyük lazımsa anında anti büyük, kalkanlı lazımsa anında kalkanlı.



Olgun meyveler gibi hasat edilecek küçük Elf ruhları. Çok lezzetli.



Galibi için sadist tanrılarından büyük bir lütuf...

az etkin şekilde de olsa kullanabiliyorlar. Festus mesela veba yaratıp yayabiliyor veya Azazel savaştan önce düşman birlikleri cezbedebiliyor vs. (günah ama Khorne ordularında büyü kullanabiliyorsunuz mesela).

Ha bir de unutmadan, Ölümsüz İmparatorluklar'da sekiz karakterin hepsini seçebiliyorsunuz (gerekli DLC'niz varsa) ama *Warhammer 3*'ün Kaos Diyarı haritasında oynayacaksanız sadece bu yeni dört karakter seçilebiliyor. Orada Ursun'un peşinden koşma hikâyesine dâhil değiller, onları seçerseniz kaos yarıkları da açılmıyor. Onun yerine yeterince ruh biriktirmek, sağa sola portallar dikip oraya buraya ışınlanmak ve nihayetinde kallavi bir son savaş vermek söz konusu kendilerinin hikâyesinde. Fena değil, fena değil ama çok farklı, çok acayip bir şey de beklemeyin. Ölümsüz İmparatorluklar her şekilde daha zevkli.

Kaotik işler

Yani kısacası Kaos Savaşçıları ve kaos tanrısı fraksiyonları arasında bir oynanışları var Champions of Chaos DLC'si ile gelen dört karakterin ve bayağı eğlenceliler. Ama hani ücretsiz güncellemeyle gelenler ve ücretli DLC'yle gelenler arasındaki farkı da net ortaya koyalım. Bu DLC ile kendi mekaniklerine ve başlangıç noktalarına sahip 4 karaktere ve öncekinden farklı bir yöne odaklanmış, hikâye odaklı bir sefere sahip oluyorsunuz. Sadece *Warhammer 3*'ünüz varsa ve Kaos Diyarı oynayacaksanız tamam ama Ölümsüz İmparatorluklar için önceliği eski ve ucuz olan Warriors of Chaos DLC'sine vermenizi tavsiye ederim. Yepyeni mekanikleriyle 4 taş gibi karakteriniz olur. Daha fazlasını isterseniz ileride göz atarsınız Champions of Chaos'a. O kadar da hayati bir DLC değil.

TÜR: Strateji | **YAPIM:** Creative Assembly | **DAĞITIM:** Sega | **FİYAT:** 169 TL (Steam, Epic, MS Store) | **YAŞ SINIRI:** 16+





ENDLING EXTINCTION IS FOREVER

Dünya'nın sonuna bir de bu açıdan bakalım...

PELİN YİĞİT

Bu yıl hayvanlara doyamadık. Stray ile bir kedi, Squirrel With a Gun ile soygun yapan bir sincaptan sonra şimdi de anne bir tilkiyle beraberiz. Yanlış anlamayın şikâyet etmiyorum, hatta bu tür en sevdiğim türlerden biri haline gelmeye başladı. Tek şikâyetim her bir hayvanı oynadığımızda mutlaka bizi üzecek bir sahne ile karşılaşmamız. Tam da artık daha çok üzülemem derken hep en kötüsü oluyor.

Kaynakların tükenmesi, Dünya donacak/eriyecek teorileri, kuraklık, açlık her teoriyi duyduk ama bunların yanında hayvanları nasıl katlettiğimizden pek bahsetmiyoruz. *Endling* işte bunu suratına vura vura anlatan ve perişan eden müthiş bir oyun.

Oyunda zor koşullarda hayatta kalmaya çalışan bir tilki ailesini oynuyoruz. Daha doğrusu anne tilkiyi oynuyoruz ve bebeklerimizi cani insanlardan ve yaşanılmaz hayat koşullarından uzak tutmaya çalışıyoruz. Sadece ana konudan bahsettiğim zaman bile hikâyenin gidebileceği yerleri tahmin edebiliyorsunuzdur. Hani Stray'de kedimiz her aşağı düştüğünde içimiz acımıştı ya, işte burada yaşananlar onu ne yazık ki ikiye katlıyor. Bir korku oyunlarında bir de "hayvanı kurtar" temalı oyunlarda bu kadar geriliyorum…

Her zaman karmaşık bir oynanış, inanılmaz detaylı bir evren veya derinliği olan oyunlar oynayacağız ve seveceğiz diye bir kural yok elbet. Bazen en basit hikayeler, 2-3 saatlik oyunlar ve kısıtlı bir oynanışa sahip bağımsız oyunlar da aklımıza yıllarca kazınabiliyor.

Endling de müthiş atmosferi, 3D'ye kattığı ilginç bakış açısıyla basit ama o kadar yeterli bir evren yaratmış ki, oynanışı çok sade olmasına rağmen çevre elementleri ve bölüm tasarımlarıyla evrenin canlılığını çok iyi korumuş. Devasa bir haritaya sahip olmadan, aynı yerleri git gel yapsak dahi asla devamlılığını kaybetmiyor.

Her günümüz 4 adet bebek tilkiye yedirecek yemek bulmakla ve bu sürede cani insanların gazabına uğramaktan kaçınmakla geçiyor. Eğer avlanmaya çıktığınız her gün belirli bir süre içerisinde yemek bulamazsanız ne yazık ki yavrulardan birisi hayatını kaybediyor. İnanın bana bu korkuyu ne *Amnesia*'da ne *Outlast*'ta yaşamışımdır. Bir yemek bulmak ne kadar zor olabilir demeyin. Etrafta sizi avlamak isteyen bir ton canlı varken hiç kolay olmuyormuş. "İnsanlara yazıklar olsun" diye diye bitirdim tüm oyunu. Zaten bildiğim şeyleri yüzüme kürekle attıkça ne tarafa doğru üzüleceğimi şaşırdım. Yine de tüm bu duygu değişimine rağmen müthiş bir tecrübe ve kesinlikle pişman olmayacağınız bir 5 saat sunuyor.

Herkes Kötü Değildir

Tamam çok kötü ve pis insanların tatlı tilkileri avladığı, iteklediği üzücü bir oyundan bahsediyoruz fakat oyunun verdiği bir başka mesaj da "Her zaman iyi birileri de vardır" Oyunda dünya tatlısı insanlarla da karşılaşabiliyoruz. İşin ilginç tarafı asıl hüznü bu insanları bulduğunda yaşatması. Gerçekten küçük bir bağımsız oyunun bunları hissettirmesi inanılmaz :')

TÜR: Hayatta Kalma/Macera | **GELİŞTİRİCİ:** Herobeat Studios
YAYINCI: Herobeat Studios, HandyGames | **FİYATI:** 69₺ (Steam)

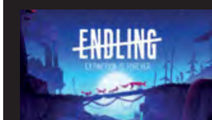
+

- 3D tarzı çok etkileyici. 2D ama değil bir hissiyatı var çok tatlı olmuş.
- Tasarımı... ah o yavru tilkiler yok mu :(Çok acil görmeniz lazım.
- Çevre gerçekten inanılmaz canlı hissettiriyor. Bu nedenle hayatta kalmalıyım endişesini sürekli yaşıyorsunuz.
- Aşırı yerinde ve uzatılmamış bir hikâye. Keşke her oyun derdini böyle anlatabilse.
- İz sürme mekaniği ve flashback kısımları çok yaratıcı. Çok detay vermek istemiyorum, kendiniz keşfediniz.

−

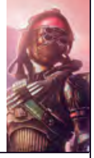
- Oyunu kaydetme özelliği oyuncuya bırakılmış olsaydı geriye almak istediğim pek çok an yaşadım. Ama galiba hayatta kalma oyunu oynamanın zorlukları da bu olsa gerek.
- Yavruların hepsini yanımızda her gün taşımak biraz yorucu. Bazı günler yuvada bırakabilme şansına kavuşmak iyi olurdu.
- Yavrulara daha çok özellik eklenebilirdi. Kullanma fırsatı pek sık gelmiyor.

7



Son Karar

Endling'i bu yılın en iyi hayvanlı oyunu ilan ediyorum. Üzgünüm Stray :(



DESTINY 2: SEASON OF PLUNDER

Abi korsan indirelim o zaman! (Şey yani cidden "ARRR!" olan korsan…)

CEVDET EMRE KIZILCAN

İçtenlikle Bungie'yi tebrik ederim. Yani nasıl oldu da bu zamana kadar "korsan" temalı bir sezon yapmadılar hayret. Aslında 30. yıl paketiyle gelen zindanda bunu kısmen de olsa denemişlerdi fakat ilk defa karşımıza tematik olarak çıkıyor. Tabii suda giden tahta gemiler, tek ayağı baston korsanlar ya da göz bandı bekliyorsanız biraz yanılıyorsunuz. Aradığınız şey uzayda süzülen dev metal yığınları, bol bol Fallen ve sizi loot'a götürecek haritalarsa doğru yere geldiniz!

İtiraf etmek gerekirse bu sezonda kafamı karıştıran birçok şey var. Tüm oyuncular için ücretsiz olan Arc 3.0, ilk oyundan gelen King's Fall ve onun loot havuzu bin farklı dizilim yapmaya yeterli bile. Sezonu satın alan oyuncuların eriştiği loot'lar da hiç fena değiller. Fakat bu loot'lara erişmek için yaptığınız içerikler… İşte onlar biraz tartışmaya değer.

Bir değil, iki değil… Yok tamam iki taneymiş…

Sezona başlar başlamaz bir yerine iki tane içerik olduğunu görünce ellerimi sinekler gibi ovuşturup dedim ki "ALLLLAAAAHHHH!!! SEZONLARIN ŞAHI GELİYOR!!!!". E ne de olsa bedava ve ekstra bir gıda. Fakat bu bedava ve ekstra gıdanın dondurmanın üstüne eklenen çikolata ve fındık kadar güzel olmadığını fark etmem çok da uzun sürmedi. Öncelikle 6 kişilik içerik Ketchcrash'ten bahsetmek gerekirse, korsan gemilerini basıyoruz diye özetlesem yanlış olmaz. Geminin farklı yerlerine giderek her hafta başka bir "kaptanı" alt ederek o gemiyi kelimenin tam anlamıyla "yağmalıyoruz". Expedition ise 3 kişilik bir içerik. Burada da amaç gömülü haldeki hazineler için korsan çetelerini def etmek.

Ketchcrash'ten elde ettiğiniz materyalleri haritanıza basarak Expedition'dan ekstra loot almanız üzerine kurulu bütün sezon. Ketchcrash'in gemiden gemiye zıplama sekansları ilk başlarda eğlenceli gelse de konu "farm"a gelince bir süre sonra bayıyor. Expedition zaten oldukça kısa süren, tek bir alanda gerçekleşen benzerlerini daha önce çok gördüğümüz "bir şey fırlatma" etkinliğinden başka bir şey değil. Uzun lafın kısası bu iki etkinliğe kötü demek çok acımasızca bir yorum gibi gelse de (çünkü emin olun Destiny topluluğu bundan daha kötü içerikler gördü) uzun süreli oyunda sıkabilir gibi gözüküyor.

Nikola Tesla 3.0

The Witch Queen'ın çıkış döneminde ilk başta Void tamamen yenilendi. Ardından Solar, şimdi de sıra Arc'a geldi. Şu an oyundaki her hasar tipi, alt sınıfı ve süperi Aspect ile Fragment cinsinden dizilimlere izin veriyor. Lightfall'da da eklenecek olan Strand'in de bu yapıda geleceğini biliyoruz. Beyond Light döneminde Stasis'le birlikte gelen bu yapı oyuncuya gerçekten devasa bir dizilim özgürlüğü sunuyor.

Arc 3.0, Bungie'nin de daha öncesinde söylediği gibi alan temizliğine biraz daha odaklı. Düşmanlarınız arasında elektrik dalgaları yaratabiliyor ya da "GOTTA GO FAST!" deyip oldukça hızlı koşabiliyorsunuz. Tabii ki denemeden konuşmak zor ama "high-end content" denen düşmanların oldukça agresif olduğu ve size çok hasar vurduğu içeriklerde Arc sınıfları kullanmak zor gibi duruyor. Çünkü bu temizliği yapabilmek için düşman hattının içerisine girmeniz gerekli ve bu tip bir etkinlikte düşmanlarınıza bu kadar yaklaşmak intihar demek. Fakat normal oyun mesainizde oynaması oldukça eğlenceli olmuş diyebilirim.

Evet Oryx, hadi seni yatağına götüreyim

KING'S FALL DÖNDÜ AAAAAAAAAAAA!!!!!! Öhöm öhöm… Pardon soğukkanlılığımı korumaya çalışacağım. Destiny: The Taken King ek paketiyle ilk oyuna eklenen üçüncü raid, Destiny Content Vault sayesinde artık Destiny 2'de tamamen ücretsiz bir şekilde oynanabilir durumda. Vault of Glass'da olduğu gibi direkt Destiny 1'deki haliyle getirmemişler. King's Fall'a ihanet etmeden çok güzel modernize etmişler desem abartmış olmam. Fakat fark edince aydınlandığım bir şey oldu.

Destiny 1'de Oryx'e silahlarımızla hasar çıkarmıyor, Taken toplarını patlattığımızda canını götürüyorduk. O dönemde kendi aramızda da "E abi tabii kocaman Tanrı, öyle silahlarımızda canı gidebilecek bir varlık değil" diye avutuyorduk. Fakat şu an baya bildiğiniz ateş ediyoruz Oryx'e. Destiny 1'de hasar çıkarmak için o kadar seçenek yokmuş ki yani tasarımcılar böyle bir çözüm bulmuş. Şu an Destiny 2'de hem çeşitli hem de yüksek sayılarda hasar çıkarabiliyoruz. King's Fall'ın en büyük eksisi de böylelikle çözülmüş oldu!





YAPIM/DAĞITIM: Bungie | **DİJİTAL İNDİRME:** 1000 Silver, 50 TL (Steam), 46,25 TL (XBL), 39 TL (PSN) | **YAŞ SINIRI:** +16

+

- İki tane sezon içeriği
- Korsan teması çok yakışmış
- Arc 3.0'ı normal içeriklerde oynamak keyifli
- King's Fall çok güzel aktarılmış

−

- Hikâye pek iç açıcı durmuyor
- Sezon içerikleri uzun süreli farmda sıkıcı gelebilir
- Arc 3.0'ı ileri seviye içerikte tam potansiyeliyle kullanmak zor

7



Son Karar

Duygusal davranacaksak sadece King's Fall'un yüzü suyu hürmetine saatler gömülür be! Fakat rasyonel davranmamız gerekiyorsa Aralık'a kadar oyalayabilir mi, işte onu zaman gösterecek.



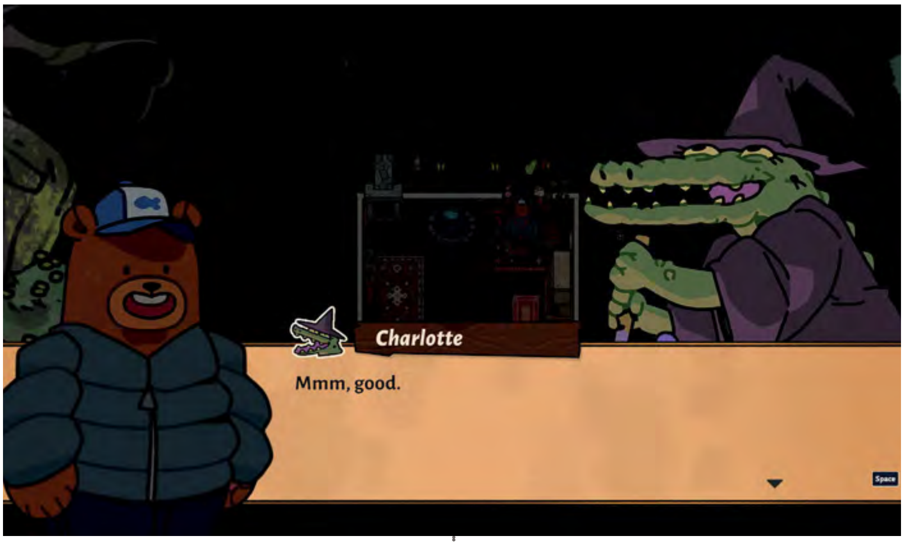
BEAR AND BREAKFAST

Sen gelebilirsin ulan ayı!

İPEK ATAM

Hank adında bir çocuk ayısın, müthiş bir doğada yaşıyorsun, başka hayvanlardan oluşan arkadaşların var. Etraftaki birkaç insan haricinde ormana hiç insan gelmiyor. Ama eskiden insanların sık sık gelip doğada olmak istedikleri bir yermiş burası, zira her yanda yıkık dökük yapılar var. Sen de o çocuk ve ayı heyecanınla (evet Hank çok heyecanlı bir ayıcık) diyorsun ki "Ben insanların buraya yeniden gelmesini sağlamak istiyorum!" Ve patileri sıvıyor, kendi ayı AirBnb'ni açıyorsun.

Bear and Breakfast, tatlılıkla yoğurulmuş bir yönetim oyunu. Başta sadece konfor ve dekorasyon arayan insanlar, haritanın yeni bölgeleri açıldıkça banyo, yemek, ısınma, kamp alanı gibi birçok farklı hizmet de talep etmeye başlıyorlar ve ilerledikçe oyunun mikro yönetim yoğunluğu tepelere ulaşıyor. Oyunun en çok dikkat çeken özelliği muhteşem çizilmiş ve renklendirilmiş, çizgi filmden fırlamış gibi gözüken grafikleri. Açılan her yeni bölgede hayranlık derecem daha da arttı. Arka planında anlatılan hikâyeyse bu rengarenk hisler uyandıran oyundan beklenmeyecek kadar karanlık. Öte yandan hikâye pek parlak değil, zaten daha çok yönetime ağırlık veren bir yapım *B&B*. Bu konuda gayet doyurucu bana kalırsa ama bir noktadan sonra farklı bölgelerdeki 5 ayrı tesise tek başınıza yetişemez oluyorsunuz ve açıkçası başlarda güzel gelen tüm o yönetim işleri angaryaya dönüşmeye başlıyor. Neyse ki yemek yapma, çöpleri toplama, konukları kabul etme, yakacak yönetimi işlerine atayabileceğiniz başka hayvanlar var, yine de "Tüm para bana kalsın, her işle ben uğraşırım" diyebilirsiniz ama o kadar insanla uğraşmak da kolay değil ayı başınıza yani.



Senin çöpün, benim hazinem

Az önce "çöpleri toplamak" demiştim di mi? İnsan bu, çöp atıyor, başka ne yapacaktı ki... Tesislerin içinde, doğada, insanların gezdikleri her yerde çöpler birikiyor ama bunlar sizin için çöp değil neyse ki, bir dolu dekor eşyası alabiliyorsunuz biriktirdiğiniz çöpler karşılığında. Bu nokta trajikomik olmuş, zaten dostlarınızla olan diyaloglarınızda da insanın doğadaki yıkıcılığı üzerine bol bol







giydirme göreceksiniz. Bu konuda kendi türümüze ne kadar giydirirsek giydirelim hep bir nevi çıplak kalacağımızdan, gayet de iyi olmuş kanımca.

İnsanlar meeeh ama oyundaki tüm hayvan karakterler (başta Hank olmak üzere) o kadar sevimli olmuşlar ki her birinden gayet güzel çocuk kitabı kahramanı olabilirmiş. Oyun boyunca Hank'e ben de konuk olmak istedim açıkçası, mutlu olsun diye yere çöp atmayı bile göze alırdım bak!

Mobilyaları ve odaları inşa etmek için toplanılan materyaller hep yol üstünde ve fazla git gel gerektirmiyor diye sevinmiştim başlarda, ama bu sevinç pek uzun sürmedi maalesef. Sonlara doğru özellikle birkaç materyal yetmemeye başlıyor ve sürekli git gel yapmak zorunda kalıyorsunuz. Bazı görevler de yine çok git gel gerektiriyor, örneğin timsah teyzenin verdiği 4-5 görevde her seferinde aynı bitkiyi götürmeniz gerekiyor (evet bildiniz, her seferinde gereken sayı da artıyor). Bunlar kafamdaki puanı direkt düşürdü ve oyunu uzatmaya yönelik, oyuncuyu bıktıran gereksiz eklentiler olmuş bana kalırsa.

Beni bolca sövdüren bir diğer özellik de oyunun envanter yönetimi konusundaki kabızlığı oldu. Bir dolu mobilya, yemek malzemesi, materyalle cebelleştiğiniz bir oyunda envanter yönetmek bu kadar saç baş yoldurmamalı.

Bu ciddi eksilere rağmen *Bear and Breakfast*, ayrıntılara dikkat etmenizi gerektiren inşa/yönetim oyunlarından hoşlanıyorsanız mutlaka seveceğiniz bir yapım ama çabuk sıkılıyorsanız ı-ıh, grafiklerine aldanmayın derim.

TÜR: Simülasyon | **YAPIM:** Gummy Cat | **DAĞITIM:** Armor Games Studios | **FİYATI:** 99 TL (Steam)
YAŞ SINIRI: 3+

+

- Çizgi filmden fırlamış gibi duran rengarenk görsellik
- Hank ve diğer hayvan karakterlerin tatlılığı
- Eşya çeşitliliği
- Yönetim tarafı doyurucu...

−

- ...Ama sona yaklaştıkça yorucu
- Envanter yönetimi de ayrı yorucu
- Git-gel gerektiren görevler ve materyal kıtlığı sıkıyor

7



Son Karar

"Bir sürü evim olsa da AirBnb'ye versem" diyorsanız Hank'e el verin hele, ya da direkt konuk olun ve yere bol bol çöp atın!

THE LAST OF US PART I

9 YILLIK OYUNUN REMAKE'I OLUR MU?

YAZAN: **ERCE GÜVEN**

Neden sanki *The Last of Us 2* incelemesini de ben yapmışım gibi geliyor bana? Acaba üzerine çok mu kafa yordum? Yoksa Eser'e telefon açıp her zaman yaptığım gibi 20 dakika bu oyun hakkında da mı konuştum? Belki de 9 yıldır belirli aralıklarla sürekli *The Last of Us* oynadığımızdandır. İlk çıktığında nasıl da sükse yapmıştı! Nasıl yapmasındı ki? İnanılmaz derecede sinematik bir anlatım, temposu düşse bile gerilimi azalmayan, güldüren, ağlatan, hem aksiyona hem maceraya doyuran 15 saatlik bir serüven.

Bilmeyen kaldı mı bilmiyorum ama yıl 2033. Dünyayı yine zombiler istila etmiş durumda. Ama bu sefer aynı klişe zombi hikayelerinden birinde değilsiniz, telaşlanmayın. Zombiler hikâyenin ana konusu bile değil. Adları zombi de olmayabilir. Clicker'lar var mesela. Runner'lar var. Bloater'lar var. Onların niyetleri zaten belli. Bir de çirkinlikleri dışına vurmuş, virüsün etkisiyle insanlıktan çıkmış, içlerinde bitmek tükenmek bilmeyen o açlık hissiyle yaşamak zorunda kalan bu yaratıklar dışında kalanlar var. Onlar kendilerine "insan" diyorlar. Ama insanlık, medeniyetin sunduğu imkanlar gittiği anda peşine takılıp gidiyor ne yazık ki. *The Last of Us* tüm bunları anlatıyor. Yaratıkları, onlardan kurtulma mücadelesini, insan gibi görünüp insanlığını tamamen kaybetmiş varlıkları anlatıyor. Hayatta kalmak için her şeyin mübah olduğu bir dünyada bir "iş anlaşması" olarak karşımıza çıkan Ellie'nin Joel'in en sevdiği varlığa dönüşmesinin anlatıyor *The Last of Us*.

Uçak gibi oyun...

The Last of Us çok ağır başlıyor. Uçağın piste çıkana kadar 1 saat taksi yaptığını düşünün. İşte öyle bir his var. Tabii oyunu daha önce birkaç kez bitirdiğim için de öyle hissetmiş olabilirim ama ağır bir temposu var başlarda orası net. Sonra birdenbire aksiyonun içine dalıyorsunuz. Kalkış anının o heyecanını aklınıza getirin şimdi de. Yerde tam gaz giden uçağın içinde hafif tedirginlik, tuhaf bir heyecan. Tekerlekleri yerden kesip hızlı bir tırmanış geliyor sonrasında da. *The Last of Us* da böyle yapıyor size. Joel'le Ellie'nin yolunu kesiştiriyor. Hemen ardından sizi hızlıca aksiyonun içine atıyor. Ama daha tam başladık mı başlamadık mı emin olamıyorsunuz. Ne zamanki kalkış anı sona eriyor, oyunu sonuna kadar korunacak bir aksiyon seviyesine ulaştığınızı anlıyorsunuz. Joel ve Ellie başbaşa kaldığı anda kalkış tamamlanmış oluyor. Oyunun sonundaysa o sarsıntılı, kalkıştan daha tedirgin edici iniş anında tekerlekler yere basıncaya kadar içten içe yaşanan korku beyninizi kaplıyor.

2022 yılında baktığınızda *The Last of Us* oldukça sıradan görünen bir macera aksiyon oyunu aslında. Türün tüm gerekliliklerini yerine getiriyor: Sağlam bir aksiyonu







var en başta. Hem göğüs göğüse çarpışmalara izin veriyor hem de tüfeğin namlusuna denk gelen Clicker'lara cehennem azabı yaşatmanıza imkân tanıyor. Ayrıca bunların ikisini de yapmak zorunda değilsiniz istemiyorsanız. Gizliliği seven oyunculara da hitap ediyor oyun. Aradan sıvışmak isteyenlere, düşmanlarına sessizce yaklaşıp işlerini yine aynı sessizlikte bitirmek isteyenlere de son derece başarılı şekilde hizmet ediyor. Sağdan soldan işinize yarayacak eşyalar topluyor, onları bir araya getirip daha da çok işinize yarayacak şeylere dönüştürüyorsunuz. Bir yandan bölümlerde bulduğunuz ilacımsı kapsüller sayesinde Joel'in güçlenmesini sağlarken bir yandan da yine etrafa sağılmış yedek parçaları biriktirerek ekipmanlarınızı geliştiriyorsunuz. Esas oğlanımız Joel oyunda ama Ellie'siz Joel'in hiçbir anlamı yok. Ellie sahneye çıkana kadar duyguları alınmış, geçmişte yaşayan, iş odaklı bir adam olarak çıkıyor Joel karşınıza. Sevilecek pek bir tarafı da yok o haliyle. Ne zaman işin içine Ellie giriyor, Joel her yaptığıyla takdirinizi kazanmaya başlıyor. "Ben de aynısını yapardım" dedirtiyor size bir süre sonra. O zaman anlıyorsunuz ki *The Last of Us* ana karakterlerini çok iyi tasarlamış çünkü "sevilesi" karakterlerin baş rolde olduğu oyunlar her zaman çok daha etkileyici oluyorlar. *The Last of Us* da bunun istisnası değil.

PART 2'DEN DAHA "İYİ"

Kesinlikle daha "iyi". Ama oyun olarak, senaryo olarak, aksiyonun heyecanı açısından falan değil. Part 1 "iyi" bir oyun. İyilik hissi barındırıyor içinde. Yapılan hiçbir şey salt nefret nedeniyle değil. İyilikten maraz doğuyor mu? Doğuyor sanki. Yine de diyorum ya iyi niyetle yapılıyor her şey bu oyunda. Belki ilk göz ağrım olduğundan belki bana birçok noktada kendimi iyi hissettirdiğindendir bilinmez ama bana göre Part 1, Part 2'den çok daha keyifli bir oyun. Özellikle benim gibi insanın insana uyguladığı acımasız şiddetten ve bunun açık seçik gösterilmesinden rahatsız olanlar için Part 2 zulüm gibi bir oyundu. Senaryosuna 3 kez şapka çıkarır, filmini çeksinler diye dört gözle beklerim. Ama oturur rahatça izleyebilir miyim? Kesinlikle izleyemem. Her ne kadar nefret de insanın doğasında olsa da Part 2 gibi bu duyguyu bu denli derinlemesine işleyen ve planını bunun üzerine kuran bir oyun yerine Part 1'in o "iyi" havasını her zaman tercih ederim.

İNCELEME SÜRÜMÜNÜN CEREMESİ

Önceden elimize geçen her inceleme sürümünde olduğu gibi The Last of Us'ında çıkış tarihinden önce deneyimeyemediğimiz özellikleri var. Bunların en önemlisi PS5'in aktivite kartları. Bilmeyenler için kısa özeti şu: Bir oyun aktivite kartı içeriyorsa o an oynadığınız bölüm ve kovaladığınız Trophy'lerle ilgili takip kartlarınız oluyor. Bu kartlara PS5'in aksiyon merkezinden ulaşabiliyorsunuz. Bu kartlar sadece ilerleyişinizi kayıt altına almakla kalmıyor, takıldığınız yerlerde size ufak ipuçları veriyorlar. Saç baş yolduran, "Nerede yahu bu şey?!" dediğiniz anlar için birebir.

DUALSENSE'TEN ÖNCE, DUALSENSE'TEN SONRA

Eh bir de Dualsense var. Ne özelliği varsa kullanmışlar Part 1'de. Her PS5 incelememde aynı şeyleri tekrarlamaktan benim kadar sizin de sıkıldığınızı varsayarak burayı pas geçiyorum. Yine de süper haptic motor, gerilme hissiyatlı tetikler vb vb. Ama bir şey var ki çok enteresan: Konuşmaları hissetmek! Evet hissetmek. "O nasıl oluyor" sorusunun cevabını burada yazarak anlatmam pek olası değil. Basitçe ve anlamsızca anlatmak gerekirse oyun karakterlerin konuşmalarında kelimelere yaptıkları vurguya, ses tonuna göre DualSense'in titreşim motorlarını uyarıyor. O motorlar da konuşmanın akışını, önemini, yapılan vurguları ellerinize hissetmenizi sağlıyor. Çok mu gerekli? Hayır, değil. Ama çok enteresan. Tabii yine bunu işitme engelli oyuncuları düşünerek yaptığını fark ediyoruz Naughty Dog'un. Salt alt yazı okuyarak karakterin o anda vermek istediği mesajı, aktarmak istediği duyguyu bir nebze de olsun anlatmaya yarıyor bu özellik.

Joel esas oğlansa Ellie öz-esas kız; oyunun can damarı. Ne yazık ki kontrol ettiğimiz ana karakter değil. Kendisine yazılan rol uyarınca oyunun senaryosunun izin verdiği ölçüde katkı yapıyor aksiyona genelde. Bir God of War - Atreus durumu var çoğu zaman. Ana karakterin Joel olması sayesinde Ellie'yi çok daha net gözlemleyebiliyorsunuz; dedim ya asıl yıldız o diye. Pis işleri Joel yaparken Ellie'nin davranışlarını gözlemlemek oyunun en keyifli anlarını yaşatıyor size.

Bazen Ellie'ye Joel'in sığamayacağı yerlere gitmesini söylemeniz gerekebiliyor. Ya da kapının altına dayanıklı bir şey sıkıştırmasını. Oyunun "Bulmaca" kısımlarında özellikle devreye giriyor Ellie. Ama 9 yıl önce bile klişe gelen ve 2022'de hiç çekilmeyen "Çek çöp konteynırını, üzerine çık" tarzı bulmacalar can sıkıntısından öteye geçemiyor ne yazık ki. Yani koskoca oyunda sürekli bir konteynır çekip, merdiven dayamaya odaklı bir bulmaca anlayışı var. O nedenle Part 1'in belki de en muhteşem özelliklerinden biri "Skip Puzzle" olmuş diyebilirim.

Orijinalin Remaster'ının Remake'i

9 yılda 3 versiyonu çıkan oyuna GTA denirdi bildiğim kadarıyla ama bir diğer adı da *The Last of Us*'mış. İnsan oturup düşünüyor "Ne gerek vardı?" diye. "Oyunumuzu yeni nesillere taşıdık" deseler olmaz. "Hangi yeni nesil?" derler adama. Şikayetçi miyim? Kesinlikle değilim. Ben her yeni nesil konsol çıktığında bir önceki nesli tanımlayan oyunların yeni cihazlarda nasıl görüneceğini, yüksek kare hızıyla nasıl keyif vereceğini hayal eder dururum. PS5 sonrasıysa bu merakım hiç olmadığı kadar fazla, çünkü yüksek grafik gücü, 4K, 120 HZ, HDR, ALLM, VRR, 3D Ses, muhteşem DualSense gibi birçok yeniliği bünyesinde barındırıyor bu canavar.

İşte tam da bu sebeple ve çuvalla para kazanmak için yapmış olabilirler *The Last of Us: Part 1*'i. Tabii bunu da unutmadan ekleyelim: Remake yaparken değiştirdikleri ilk şey oyunun adı oldu. Onun dışında her şey aynı ya da daha fazlası. Yani bugün *The Last of Us* oynayacak insan eğer oyunun bana göre hiç de adil olmayan fiyatını karşılayabiliyorsa geriye dönüp Remaster oynamasın, *TloU Part 1*'i oynayarak yıllardır duyduğu ama pek de merak etmediği bu baş yapıtı en mükemmel şekliyle deneyimlesin.

"Mükemmel" derken neyi kastediyorum? Tabii ki öncelikle grafikler. Basitçe anlatmak gerekirse Part 2 oyun motorunu al, Part 1'e entegre et. Yapılan bu gibi görünüyor. Orijinaliyle karşılaştırıldığında dağlar, Remaster'lar karşılaştırıldığında



PÜF NOKTALARI

- Skip Puzzle can kurtarandır, sıkça kullanın.
- Auto Pick-Up için geliştiricileri alınlarından öpesim geliyor. Oyunu açar açmaz ilk değiştirmeniz gereken ayar bu olmalı.
- Her zaman cebinizde Shiv olsun. Clicker'ları Shiv olmadan sessizce öldüremezsiniz.
- Eğer bir yerde Shiv'le açılan kapı varsa mutlaka açın. Çok değerli alet edavatlar barındırıyorlar.
- Oyundaki toplanabilir eşyaları sallamayabilirsiniz AMA silah kılıflarınızın sayısını arttırmanıza yarayan pense görünümlü alet edavatı sakın ıskalamayın. Büyük rahatlık!
- Silahlarda ilk geliştireceğiniz özellik mermi doldurma hızı olsun. Güçsüz silah 1 vuruşta Clicker'ı yere yapıştıramadığında ölmezsiniz ama silahı doldurmaya uğraştığınız o birkaç saniyede beyninizi yiyiverirler.
- Ellie'nin aksiyona karıştığı anlarda biraz daha rahat olabilirsiniz. Düşmanlara ciddi zararlar verebiliyor.
- Dinleme özelliğini sürekli kullanın. Çoğu zaman hayatınızı kurtaracak.
- Trophy ıskalayacağım diye tedirgin olmayın, en kötüsü döner chapter tekrar edersiniz.







tepeler kadar fark var grafik alanında. Burada bahsettiğim sadece daha yüksek çözünürlüklü kaplamalar, daha yüksek sayıda poligon barındıran karakterler değil. Zatan çok hızlı akan sekanslarda o detaylara çok dikkat etme şansınız olmuyor. Gelin görün ki PS5'in gücü sayesinde ekranda çok daha fazla hareket görmeniz mümkün kılınmış. Bu illa daha fazla zombi ortalıkta koşturuyor demek değil. Çimenler, ağaçların yaprakları, yansımalar, alevlerin büyüklüğü... Bu tarz aklınıza gelebilecek her detay Part 1'de çok daha canlı, çok daha gerçekçi. Etraftaki dünyanın sadece bir film seti olmadığı algısını yaratabilecek kadar detay var her yerde. Bu da Part 1'i kesinlikle göz alıcı hale getiriyor.

Ama asıl bomba yeni nesil teknolojilere verilen destek sanırım. Bir PS5 oyununu Performans modunda kilidi açık kare hızı ve VRR (Variable Refresh Rate) oynamak gerçekten etkileyici. E tabii bunun için en son PS5 yazılımına (ki Part 1 oynayacaksanız zaten kurmalısınız) ve 4K, 120 Hz, VRR destekli bir televizyona ya da monitöre ihtiyacınız var. Eğer böyler bir cihaza sahipseniz son derece tatmin edici görsel bir şölene hazır olun derim. Oyunun bir PS5 klasiği olarak bir de Fidelity modu var. Bugüne kadar hiçbir PS5 oyununda kullanmadığım, kullanma ihtiyacı hissetmedim bir mod bu. Fidelity modu, çözünürlükten taviz vermeden 4K görüntü pompalayan ama bunu yaparken cihazın gücü dahilinde 40 kare gibi bir hızı hedefliyor. İki modu karşılaştırdığımda ekran görüntüsü almak dışında bir işe yaramayacağına kanaat getirdiğim için ben oyunu performans modunda en az 60, zaman zamansa 80 kare / saniye hızlara çıkan performans modunda oynamayı tercih ettim.

Erişilebilirlikte bir endüstri standardı!

Naughty Dog, Part 1'in yapım sürecinde grafikler şöyle olacak, sesler böyle olacak, DualSense'i gırtlağına kadar sömüreceğiz dese de en çok övündüğü şey, altını çizdiği farklılık Erişilebilirlik özellikleriydi. Aslında buna hiç şaşırmadım çünkü Part 2'de de aynı şeyi vurguluyorlardı. Part 1'î orijinal ve Remaster'ından ayıran yegana şey de bu zaten.

SUYUNU ÇIKARMAK BU OLSA GEREK

Tamam hadi 9 yılda bir oyunu 3 defa piyasaya sürdünüz. Süper özelliklerle donattınız, grafikleri geliştirdiniz, PS5'in ne özelliği varsa kullandınız. Ama o fiyat ne yahu? Yeniden yapım bir oyunu tam fiyattan satmanın burada yazılabilecek bir karşılığı yok. Naughty Dog'un bu yaklaşımı ciddi bir hayran eleştirisi aldı oyunun duyurulduğu günden beri. Ama ne yazık ki tavırlarında bir değişiklik olmadı. Hadi geçtim yarı fiyat satışını, en azından orijinal ya da Remaster sahiplerine indirim yapmalıydı firma. Bakalım oyun istenen düzeyde satış yapabilecek mi? Umarım iyi satar ama yine de firmanın beklentilerinin altında kalır satışlar. Belki o zaman yaptıkları hatanın farkında varırlar. Aksi takdirde biz oyuncular tüm sektörün işi bu tarafa doğru evirmesine göz yaşları içinde şahit olabiliriz.

BAŞKA NELER FARKLI?

PS5'e özel aksiyon / yardım kartları gelmiş

3D ses desteği eklenmiş

Çılgın oyuncular için Speedrun modu gelmiş. Sürenizi, rekorunuzu ölçüyor, ara videolarda sayaç duruyor. Oldukça güzel, oldukça profesyonel bir mod bu.

Daha da çılgın oyuncular için permadeath (Kesin Ölüm) modu gelmiş.

Yeni yapay zekâ sistemi sayesinde düşmanlar daha akıllıca hareketler yapıyorlar. Algıları çok daha açık. Zombi mombi demeyin, anında kapıyorlar adamı.

Left Behind'daki su tabancaları adaptif tetik özelliği kullanıyor!!! (Naughty Dog bununla ilgili resmi video bile yayınladı, ben 3 ünlem koymuşum çok mu?)





Yani bir oyun düşünün her kesimden, her türlü engele sahip oyuncuları bağrına basabilsin. Gözlerinde, kulaklarında, ellerinde çeşitli engelleri bulunan tüm oyuncuları macerasına ortak edebilsin; onların da bu harika dünyaya adım atabilmelerine hatta koşarak sona ulaşmalarına imkân tanıyabilsin. *TLoU Part 1* işte böyle bir oyun.

Oyunun erişilebilirlik ayarları tüm Ayarlar sekmesinin yarısından fazlasını kaplıyor. Bu nedenle ne hepsini yazmam mümkün ne de sizin sıkılmadan okumanız. Ama aklınıza ne gelirse var bu ayarlarda. Quick Event'leri kolaylaştırmak da mümkün, bulmacaları atlamak da... İsterseniz harita yardımcısını açabilirsiniz, isterseniz de kameranın yönünün hep hedefe doğru olmasını sağlayabilirsiniz. Düşmanların farkındalık seviyelerini mi görmek istiyorsunuz? Mermisi biten silahı elle değiştirmekten sıkıldınız mı? Zombilerin kafalarına kafalarına nişan almak zor mu geliyor? Toplanacak eşyaları görene kadar canınız mı çıkıyor? Bina tepelerinden düşüp ölmek sizi canınızdan mı bezdirdi? Hepsinin çözümü bu ayarlarda. Yani hiçbir fiziki engeli olmayan oyuncuların bile, özellikle oyunun ilk 2 veriyonunu bitirmiş oyuncuların senaryodan daha fazla keyif almak adına değiştirebileceği çok fazla ayar var Erişilebilirlik kısmında. Hele bir tanesi var ki tanrının bir lütfu: Auto Pickup. Ne muhteşem birşeysin sen öyle. Dolapları açıp ya da masalara yanaşıp her objeyi tek tek alacağınıza, yanaşın dolaba, ilişin masaya bırakın Joel toplama işini otomatik yapsın. Sözüme güvenin ve oyunu açar açmaz bu seçeneği aktif hale getirin.

Kratos ve Atreus'tan önce Joel ile Ellie vardı…

Zamanında Cory Barlog'un da itiraf ettiği gibi Kratos ve Atreus'tan önce o yolu kaldırım taşlarıyla döşeyen kişiler Joel ve Ellie'ydi. Baba-evlat ilişkisininin işlendiği, bir babanın çocuğunu korumak adına neleri riske atabileceğinin gösterildiği, bunu oyunun ana konusunun belki de en önemli parçası haline getirildiği bir oyundu *The Last of Us*. Bu özelliği Part 1'de de aynı haliyle. Yani oyunu hiçbir şey için oynamayacaksanız bile Joel ve Ellie arasında oyun boyunca gelişen o ilişkiyi deneyimlemek için oynamalısınız. Benim için orijinal oyunla Part 1 arasındaki temel fark bu aslında. O gün oynadığım-



İNCELEME SÜRÜMÜNÜN CEREMESİ

Önceden elimize geçen her inceleme sürümünde olduğu gibi The Last of Us'ında çıkış tarihinden önce deneyimeyemediğimiz özellikleri var. Bunların en önemlisi PS5'in aktivite kartları. Bilmeyenler için kısa özeti şu: Bir oyun aktivite kartı içeriyorsa o an oynadığınız bölüm ve kovaladığınız Trophy'lerle ilgili takip kartlarınız oluyor. Bu kartlara PS5'in aksiyon merkezinden ulaşabiliyorsunuz. Bu kartlar sadece ilerleyişinizi kayıt altına almakla kalmıyor, takıldığınız yerlerde size ufak ipuçları veriyorlar. Saç baş yolduran, "Nerede yahu bu şey?!" dediğiniz anlar için birebir.

da bile beni çok duygulandıran Last of US, bugün 5 yaşında bir kız çocuğu babası olarak oynadığımda daha önce hissettiklerimi beşle çarptı. Oyunun açılış anlarında yaşananlar, oyunun 15 unutulmaz saati içerisinde olanlar ve bizi *The Last of US Part 2*'ye götüren olaylar zincirinin özellikle son halkaları duygusal olarak da sizi oldukça yoğun bir maceranın içine atıyor.

Ben ne kötü başlangıçları ne de kötü sonları seviyorum. Film izlerken bile sonu kötü bitiyorsa sinir oluyorum, üzülüyorum, "Keşke izlemeseydim" diyorum. *The Last of Us* az önce bahsettiğim yüksek duygu yoğunluğu nedeniyle oyuncuyu oradan oraya savuruyor. Kesinlikle Part 2 kadar karamsar bir oyun değil Part 1. Arada sırada mutlu olmanıza da izin veriyor en azından. Tam da bu sebeple Part 1 bende "Keşke oynamasaydım" etkisi yaratmadı. Ama içimi tarifsiz bir mutlulukla doldurmadığı da kesin.

"Keşke oynamasaydım" etkisi yaratmamasının başlıca sorumlusu Part 2'de sıtkımın sıyrıldığı Ellie'den başkası değil aslında. Bir karakterin altı bu kadar mı iyi doldurulur? Her hareketinde, her konuşmasında, yaptığı her şeyde bir anlam yüklü. Bir de o kadar esprili ki! Seriye Part 2 ile başlayanları Part 1'de kesinlikle muhteşem bir süpriz bekliyor. Ellie konuşsun, bir şeylere yorum yapsın, üçüncü karakterlere laf soksun, Joel'e bir kez daha takılsın diye dört gözle bekliyorsunuz. Daha oyunun nispeten ilk çeyreğindeki bir sahnede Joel zombinin üzerine kapıyı kapattığında ve ayakkabısına bir uzuv yapıştığında "Ayakkabının üzerinde biri var" diyerek birkaç saniye önceki gerilimli kovalamacanın stresinden beni suratımdaki tebessümle çıkaran Ellie konuşmasın da kim konuşsun? Onlarca örnekten sadece biri bu. Kavga ederken de sevimli, şaka yaparken de sevimli. Duygularını paylaşırken gerçekten sizi o anın içine çeken süper sevilesi bir karakter. Kısacası Part 2'deki Ellie'yle Part 1'dekinin uzaktan yakından alakası yok. Çocuklar oyunlarda da hiç büyümese de hep sevimli kalsalar diye düşünmek için en geçerli sebep *The Last of Us* olsa gerek.

TÜR: xx | **YAPIM / DAĞITIM:** xx | **DİJİTAL İNDİRME:** xx | **YAŞ SINIRI:** xx

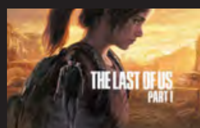
+

- Bu adamların eklediği Erişilebilirlik özellikleri endüstri standardı olmalı!
- Vauvvv işte PS5 grafikleri dedirtmese de görseller oldukça etkileyici
- Unlocked Framerate & VRR ve Performans modu sayesinde muhteşem performans gösteriyor
- Konuşmaları elinizde hissetmek mi?! Mutlaka denemelisiniz.
- Özüne sadık, teknolojik olarak gelişmiş Remake yarışması yapılsa 1.olur.

–

- Puzzle anlayışının çöp konteynırı çekip tepesine tırmanmaktan ibaret olması
- Belki 50 defa oynadığımdan ama ilk 1 saat baygınlık veriyor.

9.5



Son Karar

Remake'ler hakkında ne hissettiğimi hâlâ tam olarak bilmiyorum. Hele ki yarı yolda Remaster'i yapılmış bir oyunun Remake'ine gerek var mıydı onu hiç bilmiyorum. Ama bildiğim bir şey var ki The Last of Us ister orijinali ister Remaster'ı isterse de Remake'i olsun mutlaka oynanması gereken bir baş yapıt. İnsanı bu kadar eğlendiren, güldüren, duygulandıran, zaman zaman gözlerinin dolmasına yol açan çok fazla oyun yok ne de olsa.

TEKMİLİ BİRDEN



VICIK VICIK VE BOĞUCU BİR YAZIN ARDINDAN EYLÜL AYINA GİRİŞ YAPTIK.

YAPRAKLAR DÖKÜLMEYE BAŞLAR VE YILIN SON DEMLERİ HIZLA YAKLAŞIRKEN BÜYÜKLÜ KÜÇÜKLÜ OYUNLAR DA TAKVİMİMİZİ İŞGAL ETMEYE BAŞLIYOR SANKİ ARTIK...

AYIN ALTIN OYUNLARI



Lost in Play

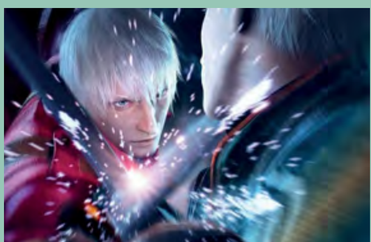


Teenage Mutant Ninja Turtles: Cowabanga Collection



The Last of Us: Part I

BU AY EN ÇOK DİNLEDİKLERİMİZ



1. **Devils Never Cry**
   Devil May Cry 3
2. **Deep Stone Lullaby**
   Destiny 2: Beyond Light
3. **When You're Gone**
   Silent Hill: Shattered Memories
4. **Answers**
   Final Fantasy XIV
5. **Mead, Gold and Blood**
   Divinity: Original Sin 2

OGZ ONUR LİSTESİ

SMT YAN SANAYİ



Persona 4 Golden
Persona 5'i her ay buraya koymamak için bu sefer 4'ü tavsiye ediyoruz, evet. Ne var yani? Haksız mıyız?



Soul Hackers 2
Persona kadar bilindik ve popüler olmasa da oynamaya değer bir diğer SMT yan oyunu da SH2.



Tokyo Mirage Sessions #FE (Encore)
Zamanında Wii-U'nun son döneminde çıktığı için hakkı yenmiş bir SMT x Fire Emblem düeti.

BENİ BAŞTAN YARAT



The Last of Us - Part I
Gerek var mıydı? Muhtemelen hayır. Hiç oynamamışlar için TLOU'nun en iyi formu mu? Kesinlikle.



Diablo II Resurrected
22 senelik oyunu böyle allayıp pullamak kolay değil. Üstüne bir de yeni içerik basıyorlar hâlâ...

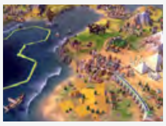


Final Fantasy VII Remake
Serinin en popüler oyununu yeni nesle getirirken hem bu kadar yenilikçi hem de eskisi gibi olabilmek...

4 İŞLEM STRATEJİ



TW Warhammer III
Son gelen güncellemeden sonra listeye almazsak evimizi basmakla tehdit etti Ömer. "Waaagh!" dedi...



Civilization VI
"Zaman yolculuğu simulasyonu" demiştim kendisi için. Lafımın arkasındayım. Ne ara sabah oldu?!



Stellaris
"Yeryüzünden sıkıldım, uzay boşluğuna doğru yayılmak istiyorum ben" diyenler burada mı?

SÜPER KAHRAMANLAR



Marvel's Spider-Man
Spider-Man'i bu kadar iyi yansıtan, ağ ata ata dolaşması bu kadar keyifli başka bir oyun daha yok yahu!



Batman: Arkham City
Gotham'ın suçlularının yüreğine korku saldığımız Arkham üçlemesinin tavan yaptığı noktaydı resmen.

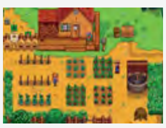


inFamous: Second Son
Karma sistemiyle alışıldık süper kahraman oyunlarının birazcık dışına çıkan nefis bir oyundu inFamous.

TEK KİŞİNİN YAPTIKLARI



Midnight Fight Express
Eksikleri olsa da tek kişinin elinden çıktığına inanması zor ve tam kafa dağıtmalık bir oyun.



Stardew Valley
Şöyle sakin sakin bahçemi çapalayayım, huzura erdireyim ruhumu diyorsanız daha öteye bakmayın.

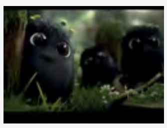


Undertale
Toby Fox'un meşhur RYO'sunu hâlâ oynamadınız mı? Cidden mi? Hep birlikte ayıplıyoruz o zaman sizi...

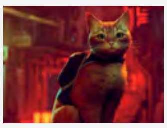
SEVİMLİ MİDİR NEDİR?



Cult of the Lamb
Yaaa... Uzaktan bakınca sevimli tabii. Gelin bir de yakına girin bakalım. Kendinizi kurban edilmiş bulabilirsiniz.



Kena: Bridge of Spirits
Ya o Rot'lar aşırı şeker değil mi şimdi? Bir de farklı farklı şapkaları giyip bıcır bıcır koşturmuyorlar mı...



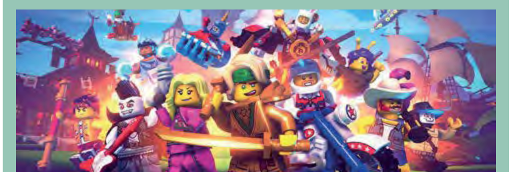
Stray
Çünkü geçen aydan da anlayacağınız üzere dergi ahalisi olarak kedilere zaafımız var. Keditör başvurularımız açık...



ONLAR DA BİR GÜN GELECEK!

Yaz boyunca oynayamadığımız bütün oyunları mı bu aya sıkıştırdınız yahu?! Neyse, Return to Monkey Island varsa gerisi teferruattır...

Eylül '22	
Onsen Master	1 Eylül
Chenso Club	1 Eylül
GALAHAD 3093	1 Eylül
Restless Soul	1 Eylül
Gerda: A Flame in Winter	1 Eylül
JoJo's Bizzare Adventure: All Star Battle R	2 Eylül
LEGO Brawls	2 Eylül
The Last of Us Part 1	2 Eylül
Made in Abyss: Binary Star Falling into Darkness	2 Eylül
Disney Dreamlight Valley	6 Eylül
Gloomwood (Erken Erişim)	6 Eylül
Circus Electrique	6 Eylül
Railbound	6 Eylül
Nine Noir Lives	7 Eylül
Steelrising	8 Eylül
Jack Move	8 Eylül
Tower Princess	8 Eylül
Roadwarden	8 Eylül
NBA 2K23	8 Eylül
One Dreamer	9 Eylül
Splatoon 3	9 Eylül
Lovecraft's Untold Stories 2	13 Eylül
Freedom Planet 2	13 Eylül
Isonzo	13 Eylül
Sunday Gold	13 Eylül
SCP Secret Files	13 Eylül
Food Truck Simulator	14 Eylül
Metal: Hellsinger	15 Eylül
Wayward Strand	15 Eylül
Return to Monkey Island	19 Eylül
Soulstice	20 Eylül
Construction Simulator: Extended Edition	20 Eylül
The DioField Chronicle	22 Eylül
Serial Cleaners	22 Eylül
No Place for Bravery	22 Eylül
Beacon Pines	22 Eylül
Potion Permit	22 Eylül
Taiko no Tatsujin: Rhythm Festival	23 Eylül
Moonscars	27 Eylül
The Fridge is Red	27 Eylül
Valkyrie Elysium	28 Eylül
Destroyer: The U-Boat Hunter	28 Eylül
Moonbreaker (Erken Erişim)	29 Eylül
FIFA 23	30 Eylül
Ekim '22	
Overwatch 2 (Erken Erişim)	4 Ekim
1428: Shadows over Silesia	4 Ekim



FIRSAT KÖŞESİ

Bu ay Assassin's Creed: Origins vermeyeni dövüyorlar sanırım. Neyse ki Game Pass de geçtiğimiz aylarda vermiş-ti, oradan yırttı hadi yine...





PLAYSTATION PLUS BEDAVALARI:

- NFS Heat
- Granblue Fantasy Versus
- Toem
- Deathloop (Extra/Premium)
- Assassin's Creed: Origins (Extra/ Premium)





AMAZON PRIME BEDAVALARI:

- The Dig
- Football Manager 2022
- Assassin's Creed: Origins
- We. The Revolution
- Defend the Rook
- Middle-earth: Shadow of Mordor Game of the Year Edition
- Castle on the Coast





GAME PASS'E BU AY EKLENENLER:

- Dreamlight Valley
- League of Superpets
- You Suck At Parking
- Train Sim World 3
- Despot's Game
- Metal Hellsinger
- Opus Magnum
- Ashes of the Singularity: Escalation

EDITTOCHAT

Onur'un Edittochat'e geri teşrifiyle gruptaki "baba şakaları" seviyesi tavan yapar. Aksi gibi diğer yazarlar da ona uyar…

Onur: Tolkien'in ismindeki R. R. Nereden gelmektedir?
Onur: Sürekli notlarını kaybetmesinden…

Emre: İdam mahkumlarının son arzusuna ne denir?
Emre: Final Fantasy.

Onur: Nico'nun babasının tabancasına aile içinde ne derler?
Onur: Bellic tabancası.

Ali: Zelda'da Link gece Blood Moon çıkınca ne demiş?
Ali: Sabah ola Hyrule'a.

Onur: Sims seven erkeklere ne denir?
Onur: Simps

Sabri: Biraz daha devam etseydiniz Oyunbezer'e transfer olacaktık.

The BANSHEES Of INISHERIN

In Bruges ne kadar güzel filmdir be!

Yazan: **Ömer Akdağ**





Arada estikçe tekrar tekrar izlerim In Bruges'u, favori 3-5 filmimden biridir. İlk izlediğimden beri Colin Farrell favori aktörlerimden, diğer başrol Brendan Gleeson'la kimyası inanılmazdır.

Filmin yönetmeni Martin McDonagh da favori yönetmenlerimden diyeceğim ama adam 5 yılda bir falan film yaptığı için sürekli aklımın ön saflarında da olamıyor, çok sevsem de adını hatırlamak için IMDB'ye baktım şimdi (hoş Colin Farrell'ın soyadında kaç tane r kaç tane l olduğuna da baktım arada, idare edin). In Bruges'dan sonra 7 Psychopats'ı çekti, In Bruges kadar olmasın o da şahane bir tuhaf kara komediydi, sonra da 3 Billboards'ı çekti. O aslında sırf kendi beklentilerimden ötürü benim için biraz hayal kırıklığı oldu, diğer ikisi gibi tuhaf bir kara komedi bekliyordum, dram filmi çıktı. Güzeldi de işte dediğim gibi, benim Martin McDonagh'dan beklediğim şey değildi.

Ve şimdi yıllar sonra kendisi yeni bir filmle çıkageldi, hem de yine klasik türüne geri dönüş yaptığı VE DE In Bruges'un iki başrolünü, Colin Farrell ve Brendan Gleeson'ı tekrar bir araya getirdiği bir filmle!

Yanlış anlaşılma olmasın, The Banshees of Inisherin'in In Bruges'la bir alakası yok. Zaten In Bruges'un yaşanan her şeyin o kadar mükemmel bir şekilde klik ettiği öyle mükemmel bir sonu vardı ki devam filmi falan mümkün değil ama kendisini övmeyi bıraksam fena olmayacak sanki artık.

The Banshees of Inisherin'de İrlanda'nın bir köyünde ömürleri boyunca birbirinin en iyi arkadaşı olmuş orta yaşlı iki karakterimiz var ve biri bir gün durduk yere arkadaşlıklarını bitirmeye karar veriyor. Fragmandan replik alıntılayayım:

Farrell: Bak, sana bir yanlışım olduysa söyle, ne yaptım sana?

Gleeson: Bana bir şey yapmadın. Senden artık hoşlanmıyorum işte.

Farrell: E ama daha dün hoşlanıyordun?

Tabii bu "E ama daha dün hoşlanıyordun"u Colin Farrell'ın sesiyle ve kendi bilinçlerine sahip o kara kaşlarıyla hayal edin. Şahsen yine repliklerini tekrar tekrar dinlemek isteyecekmişim gibi duran tuhaf bir komedi geliyor bence.

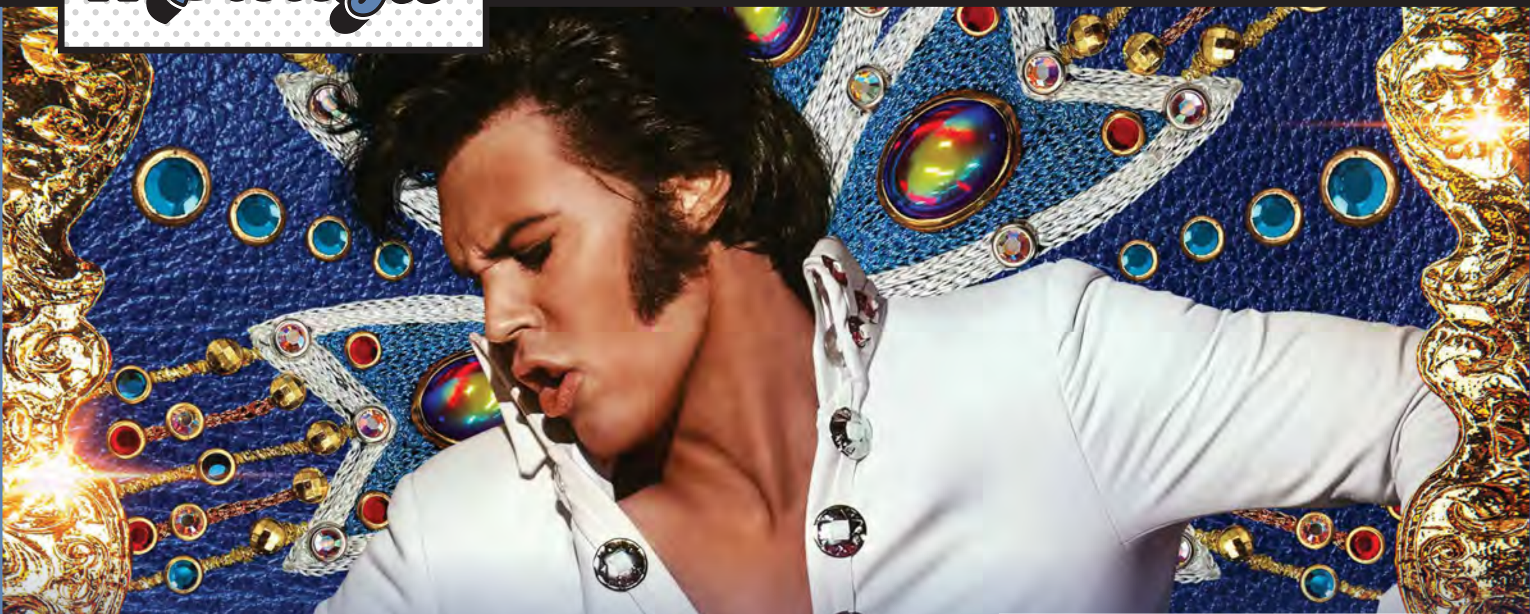
Peki "kara" bir komedi mi? O kısmı fragmanda net değil ama Farrell arkadaşıyla barışmaya çalışıyor, neden böyle olduğunu anlamaya çalışıyor, saç baş yoluyor, ısrar ettikçe arkadaşını daha çok deli ediyor ve o da şöyle diyor:

- Eğer benimle konuşmayı kesmezsen ve beni rahatsız etmeyi kesmezsen, evde bir makasım var ve bugünden itibaren beni her rahatsız ettiğinde o makası alacağım ve parmaklarımın birini keseceğim ve o parmağı sana vereceğim, ta ki hiç parmağım kalmayana kadar. Açıkça anlatabildim mi?

Herkesin on parmaklı elleriyle el ele tutuşacağı mutlu bir son öngöremedim şahsen.

Kendimi In Bruges kadar sevmeyeceğime şartlayıp beklentilerimi yükseltmeme çabasındayım ama yıllardır bekliyorum bu filmi ve şimdi hani çok güzel hislerim de var The Banshees of Inisherin'e karşı, orası kesin.

YÖNETMEN: Baz Luhrmann **OYUNCULAR:** Austin Butler, Tom Hanks, Olivia DeJonge



ELVIS

Layığın bu muydu be Kral...?

ÖMER AKDAĞ



YÖNETMEN: Baz Luhrmann **OYUNCULAR:** Austin Butler, Tom Hanks, Olivia DeJonge **IMDB NOTU:** 7,6

Elvis ile prodüktörü Albay arasında enteresan bir ilişki vardır. Albay, Elvis'i Elvis yapan insandır, Sezar'ın hakkı Sezar'a. Ama bir taraftan bunu Elvis'i çok sevdiği için yapmaz, birincil amacı onun üzerinden para kazanmaktır.

Aynı şeyi bu filmi yapanlar için de söylemek istiyorum.

Hayatta anlamadığım şeylerden biri oyun olsun, kitap olsun, gerçek insan biyografisi olsun, bunların uyarlamaları yapan insanların o uyarlamasını yaptığı şeye bir iş olarak bakmak yerine ona tutku duyan milyonlarca insan arasından seçilmemesidir.

Bu filmden örnek vereyim. Filmde doğal olarak bol bol Elvis şarkısı var. Amma ve lakin bunların çoğunluğu beşer onar saniye çalıp geçiveriyor, olsun diye konulmuş gibiler. Daha uzun kullanılan şarkılarınsa bir kısmı Elvis deyince aklıma gelecek, izleyen insana "Vay be ne şarkı!" dedirtecek şarkılardan değil de sırf biraz provakatif sözleri olduğu için seçilmiş. Bir kısmıysa, ki bu en kötüsü, şarkılara modern aranjmanlar yapılmış da öyle kullanılmış. Kimi şarkı hard rock'a bağlıyor, kimisi epik orkestral yapılmış, kimisi yarısında rap'e dönüşüyor.

Altını çizeyim, bu aranjmanlar kendi başlarına dinleyince güzel olabilirler, hatta yönetmenin eski filmi Moulin Rouge'un garip gerçekliği içinde eski şarkıların bu tip çok farklı aranjmanları iyi de gidiyordu ama bu tip yarı-biyografik bir filmde orijinal şarkıları kullanmayıp bu tarz şeyler kullanmak "Elvis'in müziği geçmişte kaldı, modern izleyicinin hoşuna gitmesi için böyle yapmak lazım" demekten farklı bir şey değil. Elvis'in müziğinin zamansız olmadığını düşünen maldır, bu tip insanları bir Elvis filminin başına getirmekse ultramalifikasyondur.

Başka örnekler de var, Elvis'i sırf siyahi müzik yapan beyaz bir insan olduğu için yıldızlaşmış, kendisinin aslında bir numarası yokmuş gibi göstermesi gibi ama uzatmayayım. Koskoca Elvis ulan bu!

Film Elvis'in hayatının tamamını kapsıyor ve koca bir hayatı bir filme sığdırmak zor elbette ama bunu nispeten başarılı bir şekilde yapan Bohemian Rhapsody gibi filmler gördük. Bu filmse çok kopuk kopuk hissettiriyor. Bunun başlıca sebebi de diyalog yazma jeneratöründen çıkma gibi duran diyaloglar. Tarihin belki de en büyük süperstarının hayatını izlerken hiçbir şey hissedememek de kötü bir his (aha hissettirmiş).

The Searcher isminde çok beğendiğim bir Elvis belgeseli var. Bir belgesel olduğu için doğal olarak Elvis'i anlamak adına bu filmden daha faydalı. Ama filmlerin belgesellere nazaran üstün oldukları şeyler insanı sürüklemek, karakterlerle empati kurmayı sağlamak, o veya bu şekilde çeşitli duygular hissettirmektir ya, bir belgesel olan The Searcher bile bu şeyleri bu filmden daha iyi başarıyor. Onu izlerken Elvis'in ne kadar epik, müzik kültürüne ve genel popüler kültüre ne derece büyük bir etki yapan bir insan olduğunu daha iyi görüyor, hayattaki dertlerini sevinçlerini daha iyi hissediyorsunuz. Sırf bu bile bu filmi gözümde başarısız yapmaya yeter.

Film iğrenç falan değil bu arada, izleniyor, prodüksiyon kalitesi, iyi oyuncu seçimleri ve iyi kullandığı sinema numaraları sayesinde sıkmıyor. Ama birincisi, benim gibi Elvis'i çok seven birini kendinden tiksindirdi, ikincisi de Elvis'in onlarca yıl sonrasında yaşayan ve doğal olarak kendisi hakkında çok bir fikri ya da bilgisi olmayan birinin Elvis'i bu filmle tanımasını istemezdim.

EDİTÖRÜN NOTU: The Searcher izleyin. ★★☆☆☆

SAMARITAN

YÖNETMEN: Julius Avery ○ OYUNCULAR: Sylvester Stallone, Javon Walton, Pilou Asbæk ○ IMDB NOTU: 5,8

Marvel ve DC'nin gırtlağımızdan içeri zorla çizgi roman filmleri ve dizileri soktuğu şu dönemde Amazon'un da kendi kahramanlarını yaratma fikrine şaşırmamak gerek. Filmimizde de küçük baş karakterimiz Sam, hayranı olduğu ve yıllar önce öldüğü düşünülen Samaritan'ın (yani Sly abimizin) izini buluyor ve arkası da çorap söküğü gibi geliyor.

İzini bulmak demişken Sam'in çok da bir şey başardığını düşünmeyin bu arada. Keza süper kahramanımız kendini gizlediği sivil hayatı içinde öyle işler yapıyor ki gerçek kimliğini Metin Şentürk bile kolayca anlayabilirdi. Ne bileyim, süper kahraman olduğumu gizlemeye çalışsaydım sıradan insanları 5 metre fırlatmaz, arabaları tek elimle yan devirmez ya da sokağın ortasında rejenere falan olmazdım en azından.

Filmde çok ciddi bir edit sıkıntısı var bu arada. Keza bazı sahneler arası geçişler hiçbir şey ifade etmiyor. Mesela Sly kızıp Sam'i odadan kovuyor, sonraki sahnede bir bakıyoruz ki Sam kovulduğu odada eşya arıyor ve Sly ortalarda yok. Bazı diyalog geçişlerinde de benzer sıkıntılar var. Ayrıca filmin CGI kalitesi felaket, Sly'ı CGI'la gençleştiren sahnelerin grafik kalitesi bildiğiniz PS2 dönemine ait, sıfır şaka. Kurşun bile işlemeyen süper bir adama levyeyle dalınmasının izahını da size bırakıyorum.

Samaritan aslında iyi işlense fena bir film olmayabilirmiş. Ama yürümeye çalıştığı sürprizin de gayet tahmin edilebilir olmasıyla (ben 20. dakikada fark ettim şahsen) elindeki tüm kozları tüketip gayet vasat ve ton tutturamayan bir film olmuş. Sly oyunculuk kariyerinin sonuna yaklaşmışken böyle filmlerde yer alması beni gerçekten üzüyor. ■ EMRE S.



EDİTÖRÜN NOTU: Potansiyelini kullanamayan, niteliksiz bir film. ★★☆☆☆

YÖNETMEN: Tom Gormican ○ OYUNCULAR: Nicolas Cage, Pedro Pascal IMDB NOTU: 7,0

THE UNBEARABLE WEIGHT OF MASSIVE TALENT

Community izliyorum şu sıralarda, tam bu filmi izledikten sonra oradaki Nicolas Cage muhabbetli bölüm denk geldi. "Nicolas Cage iyi mi kötü mü?" sorusuna yanıt arayan Abed "Her aktör bir şeydir. Rober Downey Jr. iyi, Jim Belushi kötü, Van Damme iyi bir şekilde kötü, Johnny Depp kötü bir şekilde iyi. Bir spektrum var ve Cage'in nerede olduğunu bulacağım" diyor ve nihayetinde bulamıyor. Cage'in delilik olduğunda fani dünyaya kaos getiren bir oluşum olduğunda karar kılıyor.



Bu delilik ve kaosa Nicolas Cage'in Nicolas Cage'i oynadığı hatta genç Nicolas Cage'den bol bol azar yediği bir film yakışır, kimse yakışmaz diyemez.

Her denk getirdiği filmde oynayan ama parasını da çarçur eden Cage para kazanmak için İspanya'da bir doğum günü kutlamasına konuk olarak gider, burada ağır Cage hayranı olan Pedro Pascal'la tanışır, işin içine CIA ve İspanyol mafyası girer... Şamatası cümbüşü bol. "Nick Cage Nick Cage'i oynasın gerisi önemli değil" dememişler, hakikaten iyi komedi yapmışlar. Tabii filmin içinde Cage'in eski filmlerine göndermeler de gırla. Hele bir mini müze sahnesi var, Cage'i az çok takip etmişseniz bayılırsınız. Cage'e az da olsa ilginiz varsa kesin izleyin. ■ ÖMER

EDİTÖRÜN NOTU: Nick! Fuckiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiinnnnnnnnnnnnngggggggggggggghhhhhhhhaa! Whof! Cage! ★★★½☆



YÖNETMEN: Chris Williams **SESLENDİRME:** Karl Urban, Zaris-Angel Hator, Jared Harris **YAYINLANDIĞI KANAL:** Netflix **IMDB NOTU:** 7,1

THE SEA BEAST

KIVANÇ GÜVEN

İnsanın içine mutluluk hormonları salan, bazı karakterlerin yanaklarını şap şap çekiştirmek istediğim filmlere bayılıyorum. Bu tip animasyonların demirbaşı genellikle Pixar olmasına rağmen bu sefer daha beklenmedik sulardan beklenmedik canavarlar geliyor. Netflix, bir süredir pek aktif olmadığı animasyon alanına tekrardan, hiç de fena olmayan bir giriş yapıyor.

Film her ne kadar çocuklara yönelikmiş gibi dursa da yetişkinleri de mutsuz etmeyeceği kesin. İnsanlarlae deniz canavarları arasında yıllardır süregelen uzun ve yorucu bir savaşı konu alan filmde aslında animasyonlarda kolay kolay göremeyeceğimiz yoğunlukta alt metin var. Yakın tarihe ilişkin bilgilerin güvenilirliği, yöneticilerin kendi çıkarları için tarihi nasıl



manipüle edebileceği, savaşların kimlerin çıkarına olduğu gibi çoluk çocuğu zerre ilgilendirmeyen ama yine de farkındalık yaratma ihtimali olan fikirler yüzümüze vuruluyor. Üstelik bunlar aşırı tatlı dev bir kızıl balığımsı (?), mavi bir balık köpek (?!?), bıcır bıcır konuşan kımıl saçlı çikolata renkli bir ufaklık ve dümdüz ana karakter ekseninde dönüyor, dolayısıyla bu ağır mesajlar oldukça kamufle halde. Yani siz ne kadar isterseniz o kadar alıyorsunuz. Bunlarla hiç ilgilenmeden dalganıza bakarsanız bile çok iyi vakit geçireceğiniz bir yolculuk hikâyesi var ortada.

The Sea Beast oldukça sürükleyici bir film. Filmin atmosferi başarılı, müzikler ve animasyonlar senaryoya oldukça uygun. Ara sıra biraz saçmalayabiliyor, "Niye ki?" dedirtebiliyor ama o kadarını da maruz görüyorum ben. Üstelik seslendirmeler de (hem Türkçe hem İngilizce) hiç fena değil. Ailece izleyecek film arayanlar, çoluk çocuk animasyon izlerken büyükler de siyaset tartışabilsin diyenler kaçırmasın.

EDİTÖRÜN NOTU: Tatlı yaratıklar içeren animasyon filmlerinin bir fan kitlesi olduğunu biliyorum. Hadi gelin, saklandığımız yerden çıkalım... ★★★½

YÖNETMEN: David Leitch **OYUNCULAR:** Brad Pitt, Aaron Taylor-Johnson, Joey King, Sandra Bullock, Karen Fukuhara **IMDB NOTU:** 7.5



BULLET TRAIN

Tek mekân film yaparak beni baştan içine çeken Bullet Train olmuş ki ne olmuş! Bir trende birbirinden bağımsız 3 farklı hikâyenin ilerlediği ve her bir karakterin de birbirinden farklı kişiliklerinin olduğu, muhteşem oyuncularla aşırı keyifli bir film. David Leitch komedili aksiyonların babası olarak yerini almış belli. Ayrıca Deadpool 2 ve John Wick gibi serilerde de boy gösteriyor kendisi. O kadar bariz ki zaten imzası bu olmuş sayın Leitch'in. Benim için absürt komedi denince aklıma Adam McKay geliyorsa bundan sonra aksiyon/komedi denince de David Leitch gelecektir.

Orijinal hali Japon yazarlı bir romandan alınan Bullet Train için senaryoyu adapte ederken daha az şakaları olan bir aksiyona yönelmiş ekip. Normalde Avrupa'da geçmesi düşünülen filmin Japon kökenlerini koruyabilmesi için Japonya'da geçen versiyonundan ilerlemiş Leitch. Bunun için tercih ettiği mekanlardan, oyunculara kadar inanılmaz bir iş çıkarmış bence. Kitabın özünü koruyarak Hollywood'a adapte etmek bu olsa gerek.

Aaron Taylor-Johnson ve partnerini oynayan Brian Tyree Henry müthiş bir kimyaya sahip. O kadar birbirine uymayacak gibi durup bu kadar iyi uyan bir ikiliye şahit olmamıştım daha önce. Bir yanda Brad Pitt'in inanılmaz şanslı karakteri, diğer yanda Joey King'in manipülatif kişilikli karakteriyle müthiş bir hikâye oturtulmuş ekip arasında. Birbirinden habersiz ama bir şekilde yolları kesişen karakterlerimizin tek bir trende ileri-geri gittiği bir film ne kadar keyifli olabilirse o kadar olmuş. Dövüş koreografileri de olay örgüsü de sizi alıp götürüyor. Bir ara izlerken patlamış mısırı yemeyi unuttuğumu fark ettim, o kadar sürüklemiş beni. Ya ben bu türün insanıyım ya da hakikatten iyi bir film olmuş Bullet Train. İzleyip siz karar verin bir de. ■ **PELİN**



EDİTÖRÜN NOTU: Son zamanlarda çıkan en keyifli filmlerden birisiydi. Aksiyona şaka bu kadar güzel yedirilir. David Leitch'ten devam bundan sonra. ★★★★☆

YÖNETMEN: Joe Russo, Anthony Russo **OYUNCULAR:** Ryan Gosling, Ana de Armas, Chris Evans, Julia Butters **IMDB NOTU:** 6.5

THE GRAY MAN



Vallahi Netflix'in aksiyon filmleri skalasına bakıldığı zaman The Gray Man oldukça yukarıda kalıyor. Berbat senaryolu ve Gal Gadot'un donuk oyunculuğunu sergilediği aksiyon filmlerinin yanında ya da iki kaslı adam koyayım dövüşsünler temalı aksiyonların arasında parlıyor benim için. Açıkçası Russo'ların aksiyon anlayışını seviyorum ben. Üç beş görsel efekte ve renge kanmayın diye söylemler gördüm filmin hakkında fakat tam olarak da aksiyonda olması gereken sürükleyici nitelikler bunlar. İyi bir görüntü yönetmenliği her zaman dikkat çeker aksiyonda, çekmeli de zaten.

Her aksiyon filminin kaçınılmaz, aşırılar aşırısı inanılmaz kötü adamı bu filmde de mevcuttu tabii ki. Son zamanlarda Knives Out gibi işlerle beraber bu etiketi üzerine oturtmaya çalışan Chris Evans'ı ve o *temiz* görünümünün altındaki detaycı, takıntılı kötü adam kişiliğini ben yedim vallahi. Evans'ı sürekli iyilik timsali rollerde gördüğümüz için gözümüzün alışması zor olacak da olsa bu şekilde filmlerle bu düşüncelerimizden bizi kurtaracağını düşünüyorum.

Öte yandan Ryan Gosling donukluğu… Olmuyor, alışamıyorum bu adama bir türlü. Film cıvıl cıvıl. Alevler uçuşuyor, neonlar etrafını sarıyor, güzel bir kurgu mevcut. Herkes bir karaktere bürünmüş, tek gri şey Ryan Gosling. Niyeyse bu adamın tüm rolleri aynı geliyor bana. Filmler birbirinden farklı olsun yine de bu adam aynı kişiyi oynuyor gibi hissediyorum. Bu filmde de pek farklı hissettirmedi ne yazık ki.

Velhasıl, genel olarak aksiyondan pek bir senaryo beklemem ama Netflix aksiyonuna göre oldukça akıcı bir senaryosu vardı. Evet, klişe baba-kız ilişkisi, ajanlık ne ararsan mevcut ama oyuncular iyi seçilmiş ve senaryoya iyi yedirilmişse bence bir problem yok. Benim için zamanın su gibi geçtiği bir film oldu The Gray Man. Bir akşam ansızın açılıp ailecek izlenebilir gayet. Ha, birde ikincisi geliyormuş sanırsam. Zaten Russo'ların bir işi tekte bırakacaklarına da inanmak zor artıkın. ■ **PELİN**

EDİTÖRÜN NOTU: Sinemada çıksa patlamış mısırını dilediğin gürültüde çiğneyerek izleyebileceğin, dur durak bilmeyen bir aksiyon filmi. ★★★½☆



YÖNETMEN: S.S. Rajamouli **YAYINLANDIĞI KANAL:** Netflix **OYUNCULAR:** N. T. Rama Rao Jr., Ram Charan Teja, Ajay Devgn, Alia Bhatt, Olivia Morris **IMDB NOTU:** 8,0

RRR

EREN ERYÜREKLİ

Zamanında HBB diye bir kanal vardı arkadaşlar ve burada adını sanını duymadığımız bize uzak ama bir şekilde de yakın hissettiren Hint filmleri sıklıkla yayınlanırdı. Orada boğazında ip, asılmayı bekleyen bir ailenin bir anda şarkıya girip cellatla dans ettiğini mi görmedik ya da koca bir mahallenin şarkılar türküler eşliğinde birbirine kıyasıya dalması mı dersiniz neler neler… İşte o Hint sineması (veya Bollywood diyelim) son yıllarda üst üste çıkarttığı yüksek kaliteli filmlerle dikkatleri üzerine çekti ve RRR ile tepe noktasına ulaştı. Film 1920'lerin İngiliz demir yumruğu altında ezilen Hindistan'da iki gözü pek devrimcinin dostluğu çerçevesindeki bir direniş öyküsünü anlatıyor ki adamlardan birini Burak Özçivit diye izledim film boyunca, aşırı benziyordu. Ama bu iki arkadaş normal değil yani, biri ormanda kaplanla güreşip teke tekte alıyor, diğeri abartmıyorum 1500 adamın arasına dalıp bir tanesini yaka paça tutuklayıp getiriyor (tabii bu esnada bol bol kaslı vücutlarına şahit oluyoruz) falan aşırı abartılı mevzular. Ama bunları izlemesi de bir o kadar eğlenceli. Hani adamlar bildiğiniz Kaptan Amerika'yı falan donunda sallar o derece güçlüler. Bol bol ağır çekimlerle süslenmiş yaratıcı koreografilere sahip, dövüş sahneleri inanılmaz gaz, adamların arasındaki dibine kadar bromance hem çok gülünç hem çok içten falan. RRR'ı düz



mantıkla izlemez, aksine kendinizi onun sunduğu dünyaya teslim ederek izlerseniz muazzam keyif alırsınız. 3 saat süren (ama her nasılsa hiç sıkmayan) bu absürt ve abartılı filmde bol kahkaha atıp gözyaşı bile döktüm ya helal olsun sana RRR! Bazı görsel efektlerin sırıtması haricinde seyir zevki olarak da çok güçlü bir yapım bu ve tabii dans sahneleri de eksik değil. Ama o sahneleri bile hem senaryoda mantıklı bir yere oturtmuşlar hem de tekrar tekrar seyredilesi deli bir kinetik enerjiye sahipler. Ve elbette yine idam/işkence sahnesinde şarkımız eksik değil. RRR özünde bizim Kara Murat filmlerimizin büyük bütçeli ve düzgün çekilmiş hali gibi ama hem oyuncuların performansları hem de üst düzey görsellik onu bambaşka bir yere taşıyor.

Bir de işin militarist propaganda kısmı var ama onu da çok kafaya takmıyorsunuz, ayrıca İngilizlerden bizim de çok çektiğimizi düşünürsek adamların yaşadığı emperyal baskıya çok rahat empati kurup "Lanet İngilizler yuuuuh!" diye tezahürat yapasınız bile gelir çünkü biri hariç tüm İngilizler karikatür derecesinde kötücül resmedilmiş filmde. Yani böyle bir arkadaş grubuyla falan izlenirse aşırı eğlenceli olabilecek bir film RRR ve abartılı aksiyon sevenler kesinlikle kaçırmasın zaten, zira buradan Bollywood'un ilk Oscar adaylığı bile gelebilir benden söylemesi.

EDİTÖRÜN NOTU: Uzun zamandır bir filmde bu kadar eğlenmemiştim. Sinemanın bir fantazya olmasını kucaklayıp kendini de olduğu gibi kabul eden aşırı keyifli bir seyirlik. ★★★☆☆



PREY

EREN ERYÜREKLİ

YÖNETMEN: Dan Trachtenberg **YAYINLANDIĞI KANAL:** Hulu, Disney + **OYUNCULAR:** Amber Midthunder, Dakota Beavers, Dane DiLiegro, Stormee Kipp **IMDB NOTU:** 7,2

Son çıkan iki Predator filmi açıkçası vasattı ve mitolojiyi götürdükleri yerlerin çok da ilgi çekici olduğunu söyleyemem ki zaten unutulup gittiler ve Walmart'ların kuytu köşelerinde bluray indirim vitrinlerini süslüyorlar sadece. Gelgelelim Hulu'nun yeni projesi Prey filmi epeyce başa sarıyor ve bizi batının yıkıcı dişlilerinin yeni yeni nüfuz ettiği uçsuz bucaksız vahşi Kuzey Amerika topraklarına götürüyor. Komançilerin hüküm sürdüğü bu özgür topraklara bizim Predator olarak bildiğimiz uzaylı avcı ırkın bir mensubu geliyor (bu Dünya'ya ilk gelişleri) ve en güçlü avı aramaya başlıyor. Bizim kahramanımız ise Naru isminde dişli bir Komançi kızı, kendisi hem savaşkan hem şifa becerilerini biliyor hem de iyi bir iz sürücü. Bu sizde bir Mary Sue etkisi yarattıysa Komançiler'de avcı bireylerin tüm bu yetenek ağaçlarında birkaç level atlamadan alana salınmadığını belirteyim. Zaten Naru da film boyunca kendisini ispatlamak adına epeyce başarısızlık yaşıyor ve olaylar onunla uzaylı yengeç suratlı arkadaşımızı giderek yaklaştırırken gerilimi de hiç eksik etmiyor. Hani Naru tamam zeki çevik ve ahlaklı bir kızımız ama Predator karşısında



şansının çok düşük olduğu da üstüne basıla basıla tekrar ediliyor. Filmin özellikle av ve avcı arasında kurduğu travmatik ilişkiyi yerliler ve burayı işgale gelenler arasında da ufaktan kurması işe tematik bir derinlik katıyor. Hani aksiyona efektlere falan çok girmiyorum oralardan tatmin olursunuz net. Ama onun da ötesinde bir kadının topluma kabul çabası olarak da görülebilecek ve kimilerinin oldukça woke bulacağı alt metin beni filme daha bir pozitif bakmaya da yöneltmedi değil. Ve nihayet bir Predator filminde cidden teke tek mücadelelerin bu kadar keyifli ve vahşi olması da beni memnun etti bunda tek plan çekilen sahnelerin gerçekçiliğinin de rolü büyük. Fazla beklenti yaratmadan derdini güzelce anlatıp, yapmak istediğini yapan bir film bu ve aldığı güzel eleştirilere bakarsak bu damardan giden yeni Predator filmleri de yolda gibi görünüyor. Darısı sevgili Alien'ımızın başına.

EDİTÖRÜN NOTU: Prey bir süredir sürüncemede olan Predator filmlerini bataklıktan çıkartıp bir güzel parlatıyor. Samuraylısını da isteriz bunun.



İLK İKİ BÖLÜM

RINGS OF POWER

YARATICILAR: Patrick McKay, John D. Payne ○ **OYNAYANLAR:** Morfydd Clark, Lenny Henry, Markella Kavenagh, Robert Aramayo, Nazanin Boniadi, Ismael Cruz Cordova ○ **IMDB NOTU:** 6.0

Bakın bunu da beceremezseniz bozuşuruz...

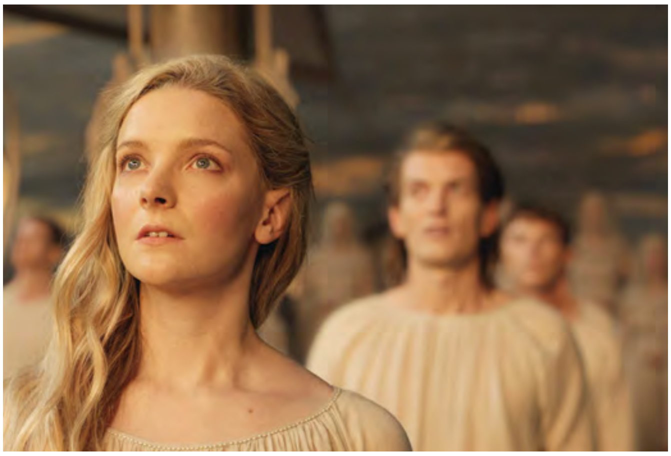
BURCU ARABACI

Amazon, ilk sezonu itibari ile Yüzüklerin Efendisi'ni oldukça andırması gereken Zaman Çarkı serisini katlettiğinden beri Güç Yüzükleri'ne dair beklentilerim sıfırın altındaydı doğrusu. İyi haberi baştan vereyim, kesinlikle beklediğim gibi kötü çıkmadı. Hatta Silmarillion okumadıysanız ve Yüzüklerin Efendisi'nin öyle çok sıkı bir takipçisi değilseniz gayet ayıla bayıla izleyebileceğiniz bir dizi olmuş ilk iki bölümü itibariyle.

Bir kere görsellik TV ekranlarında görmeye alışık olmadığımız kadar iyi, adeta beyaz perde için hazırlanmış gibi duruyor. Valinor, Lindon, Khazad-dûm hepsi harika görünüyor ve dev ekranda izlemediğimize pişman ediyor adeta. Makyaj ve kostümler de prodüksüyona yatırılan paranın hakkını vermiş, dizi izliyorum demiyorsunuz. Efler elfe, cüceler cüceye, Harfoot'lar Hobbite benziyor. Evet Hobbitlerin (normalde bu devri anlatan kitaplarda hiç bahsedilmeyen) atalarına da bir el atmışlar ve bence hoş da olmuş. Gizemli yolcu da tahmin ettiğim kişiyse gerçekten çok güzel bağlamışlar diyeceğim, sonraki bölümleri izleyip hep beraber göreceğiz.

Gelelim sevmediğim taraflarına: Dizi biraz fazla hızlı başlıyor ve bir an önce aksiyona girmek istediklerinden midir yoksa Silmarillion'un haklarına sahip olmadıklarından mıdır bilmiyorum ama bazı kritik şeylerden hiç bahsedilmeden geçilmiş. Bunların en önemlilerinden biri de elflerin Valinor'dan ayrılırken yaptığı ve Noldor'un cezalandırılmasına sebep olan kardeş katli. Ki sürgünde ölen Noldor elflerinin Valinor'da









tekrar hayata dönemeyecek olması gibi ciddi bir sonucu da içeriyor. Bu detayları anlatıyorum çünkü elflerin Valinor'a dönmekte neden bu kadar hevesli olduğunu bir nebze açıklayabilirdi bu durum. Aksi taktirde ölümsüz elflerin, kendileri gibi ölümsüz olduğunu bildikleri düşmanları için "Ölmüştür herhalde" diyerek aramayı kısa kesmeye çalışması gibi şeyler biraz absürt kaçıyor.

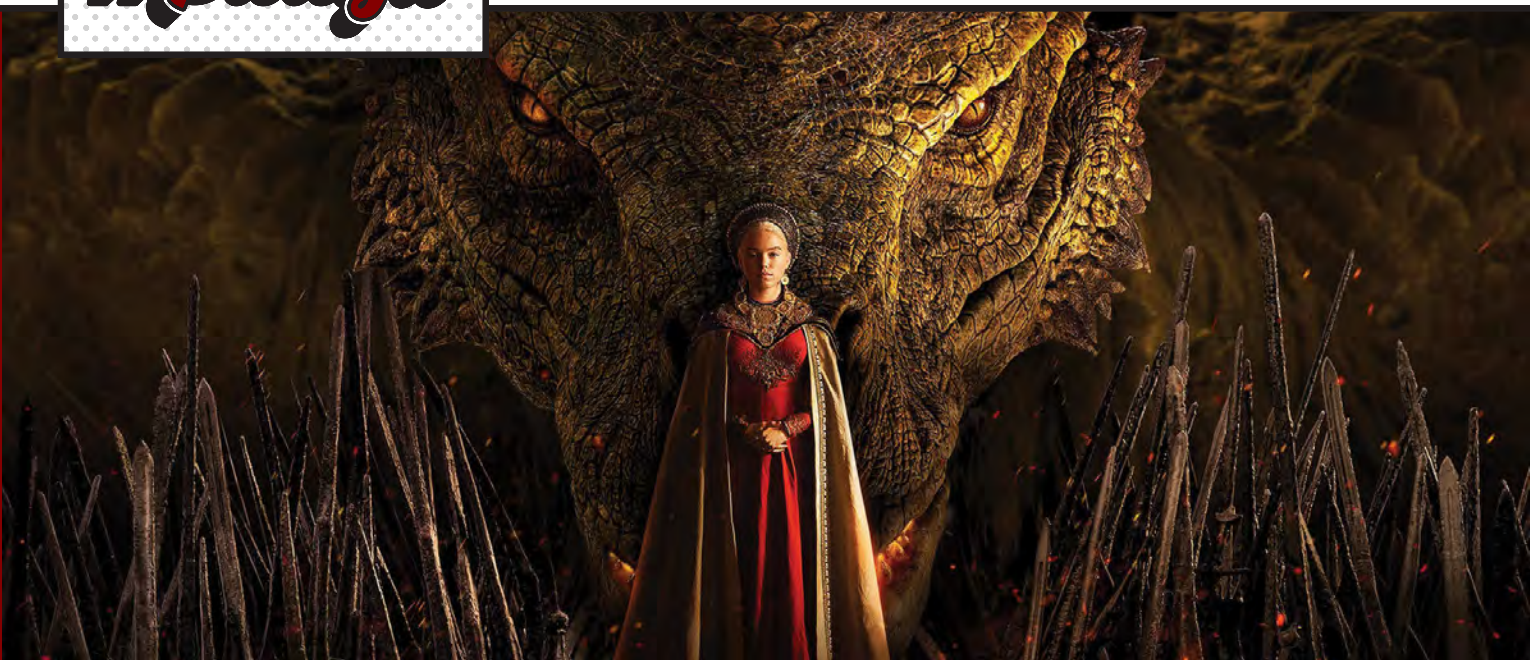


Elf gibi davranmayan elflerin en önemli üyesi de kitapları okusun okumasın hepimizin Cate Blanchett'in oyunculuğuyla bağrına bastığı Galadriel. Dizide kendisini canlandıran Morfydd Clark'a lafım yok lakin karakter yaşına ve statüsüne uygun davranmıyor. Bilgeliği bir kenara bırakmış aksiyon insanı (elfi?) olmuş çıkmış. Yahu sen efsanevi Elf Yüce-Kralı Fingolfin'in yeğeni, Kral Finrod'un kız kardeşisin. Emrindeki üç beş elf gelmiş sana atar yapıyor, yok yorulduk da eve döneceğiz de... Benim bildiğim Galadriel, alayını bakışlarıyla gönderirdi Valinor'a. Dünkü çocuk da değil bu. Sayısız savaş görmüş, Mandos'un kardeş katline katıldıklarından dolayı lanetlediği soyunun başına gelenleri tecrübe etmiş bir Galadriel var ortada. Yeğenine ayıp olmasın diye gemilere binip de son anda vazgeçip atlayacak kadar spontane bir genç kız değil. Hem Celeborn'u bırakıp nerelere gidiyorsun? Bir dakika, ne demek Celeborn burada değil? Sizin çoktan tanışmış olmanız gerekiyordu. Neyse, umarım dizi yapımcıları bu ufak değişikliği Galadriel'e hikâyeye uygun aşk hikayesi yazmak için saklıyordur da bir tane daha Tauriel - Kili saçmalığı görmeyiz. Gerçekten yalvarıyorum, ne yaparsanız yapın ama Amerikan ergeni gibi bir aşk hikayesi yazmayın şu elflere.

Aşk hikâyesi demişken Disa ve Durin bence gayet sevimli ve cücelerde görmek istediğimiz türden bir ikili olmuşlar. Varsın hanım sakallı olmayıversin, önemli olan iç güzelliği! Elrond - Durin ikilisinde de bir Legolas - Gimli tadı almadım desem yalan olur. Eru muhabbetlerini arttırsın, bu tür keyifli dinamikleri daha sık görürüz umarım ileriki bölümlerde.

Başta Silmarillion okumadıysanız ayılıp bayılabilirsiniz demiştim, ona bir ek yapayım. Okuyup ezberlediyseniz bile bence bir şans verebilirsiniz Güç Yüzükleri'ne. En azından bu iki bölüm itibariyle yapılan değişiklikler yenilip yutulmaz boyutta değil. Senaryo ve prodüksiyon kalitesi Hobbit filmlerinden daha iyi ve şöyle ihtişamlı bir elf şehri görmeyi de özlemişiz be!

EDİTÖRÜN NOTU: Eksikleri var ama umut vadediyor, bozmadan devam edebilirlerse keyifle izlenecek bir dizi çıkabilir ortaya.



YARATICILAR: Ryan Condal, George R. R. Martin **OYUNCULAR:** Milly Alcock, Paddy Considine, Matt Smith **KANAL:** HBO **IMDB NOTU:** 8,9

HOUSE OF THE DRAGON

İtiraf ediyorum, özlemişiz

ÖMER AKDAĞ

Hakikaten çok enteresan ve çok acıklı. Bir dizi dünyanın yıllar boyu en büyük fenomenlerinden biri haline geliyor; herkes o diziyi konuşuyor, gaza gelip kitapları okunuyor, külliyat hatmediliyor ama son sezonları öyle bir hayal kırıklığı yaratıyor ki dizi sonlanır sonlanmaz adeta gerçeklikten siliniyor. Popüler kültürün bir parçası olmaktan çıkıveriyor bir anda. Kimse hakkında konuşmaz oluyor, herkes onu umursamayı bırakıyor.

Bu nedenledir ki Game of Thrones gazıyla kitaplara dalmış, lore'u yalayıp yutmuş arkadaşlar bile House of the Dragon'a karşı en ufak bir heyecan ve merak duymadığı için dizi hakkında bir şeyler karalamak benim gibi sadece diziyi izlemekle yetinen bir adama kaldı. *(İlk bölümünü izledikten sonra hâlâ en ufak heyecan kıpırtısı yaratamadığını da eklemiş olayım zamanında kitapları falan yalayıp yutan tayfadan birisi olarak -Can)* Dolayısıyla kitaplarla bağlantılar, külliyattaki çelişkiler hakkında derin bir yazı bekliyorsanız sizi hayal kırıklığına uğratacağım. Sadece dizisini izleyen insanlardanım.

Daenerys Targaryen'in doğumunun 172 yıl öncesindeyiz. Demir Taht, Targaryenler'in elinde ve buna pek kimsenin de itirazı yok. Beraber takıldıkları ejderhaların da pek itiraz olmamasında etkisi vardır tabii muhtemelen. Kral Viserys Targaryen biraz halktan kopuk olsa da aklı başında düzgün bir kral ama ondan önce kral olan amcasının bir türlü oğlu olmadığı için ve tahta bir kadın geçemeyeceği için taht ona kalmış. Ama şimdi kendi başında benzer bir dert vardır: Oğlu yoktur, kardeşiyle papaz olmuştur ve böylece kızını varisi olarak seçer. Sonrası kardeşinin iyice dellenmesi, insanların adamın kızını kabul edip etmeyeceği, kralın amcasının kraliçe olamamış kızı, krallıktaki gücünü ve güvenliğini artırmak için türlü hamleler yapan diğer evler derken bol entrikalı "Taht Oyunları" hissiyatı daha ilk iki bölümden Game of Thrones'taki o sevdiğimiz tadı biraz biraz vermeye başladı. Hoş SJW/Woke kültürü nedeniyle "Erkekler her yanı kusur dolu, ona buna mantıksızca horozlanan varlıklardır. Kadınlar ise doğuştan kusursuzdurlar ve erkekler onların değerini bilmez" temasına biraz daha mesafeliyim eskisine göre ama temanın ne olduğundansa nasıl işlendiği önemli elbette, ki House of the Dragon en azından şimdilik bu temayı iyi işliyor gibi görünüyor.

Game of Thrones'un orta çağ temalı fantastik bir evrende geçmesi, şok edici anları, sertliği vs. aslında işin baharatıydı benim için. Ben Game of Thrones'u en çok müthiş karakterleri ve müthiş diyalog yazımıyla sevmiştim. House of the Dragon'da tabii daha iki bölümü geride bıraktık, karakterleri baş tacı etmek için erken ama "güzel" oyuncudan ziyade "karakter sahibi" oyuncular seçmiş olmaları iyi hamle, şimdilik en iyisinden en pisliğine hepsine az buçuk ısındım diyebilirim. Diyalog yazımıysa Game of Thrones'un ilk sezonlarında hayranı olduğum seviyede olmasa da kesinlikle üst seviye. Tıpkı Game of Thrones gibi House of the Dragon da aksiyondan ziyade diyalog ağırlıklı bir yapım ve o tarzının ağırlığını rahatlıkla kaldırabiliyor.

Game of Thrones'un bıraktığı acı tat nedeniyle o kadar popüler olmayacağı kesin bence House of the Dragon'ın. Yine de şimdilik gayet özenli yazılmış ve çekilmiş bir dizi olacakmış izlenimi verdi. Ve doğrusu acı tat falan diyorum ama dıdı dın dın dıdı dın dın tınıları çalmaya başlayınca Game of Thrones'u ne kadar özlediğini fark ettim ve aslında bünyede daha fazlası için yer varmış, onu gördüm. Özlemişim ve şimdilik büyük keyifle izliyorum.

EDİTÖRÜN NOTU: Bir deneyin, belki siz de Game of Thrones'u özlediğinizi fark etmemişsinizdir.



ZEYTİN AĞACI



YÖNETMEN: Burcu Alptekin **OYUNCULAR:** Tuba Büyüküstün, Seda Bakan, Boncuk Yılmaz, Murat Boz, Fırat Danış, Rıza Kocaoğlu **IMDB NOTU:** 6.2

Öncelikle bu satırları yazmamda emeği geçen Oyungezer'e buradan teşekkür ediyorum. :) (Rica ederiz, ne demek! Yazı kilitleme işinde bir Dünya markasıyız -Can) Zeytin Ağacı'nı başka hiçbir şekilde izlemez ve diğer dizilerin varlığına minnettar kalmazdım. Bizden olmuyor. Biz yapamıyoruz belli ki. Senaryo açısından zaten inanılmaz büyük problemlerimiz var ve nasılsa izleniyor diye rezalet işler çıkarıyoruz ama sırf dizi olsun diye de dizi yapmaya o kadar gerek yok ki hani…

Tuba Büyüküstün… Sadece soruyorum: Neden? Murat Boz neden bir Netflix dizisinde? Bir önceki Pınar Deniz'li saçma filmde Pınar'ın karakteri şarkı söylüyordu ama Pınar Deniz söyleyemiyordu. Bu sefer Murat Boz'un karakteri bir kere şarkı söylüyor ama şarkıcı oynatmışlar. Gerçekten çok garip bir milletiz.

Tüm dizi batıl inançlı bir grup elemanın paranı kaptıracağın bir ortamda garip adetlerle aile ağacından geçmişindeki dertleri bulması, sıkıntılarını üstünden atıp çözmesiyle ilerliyor. Konu zaten benim açımdan inanılmaz başarısızken, bir de gerçekten abartısız utanarak izlediğim oyunculuklara sahip. Netflix'e giren iyi oyuncular bile diyaloglar yüzünden bozuyorken bir de iyi olmayan oyuncuları alıp izlenemez hale getirmek çok anlamsız.

Yine ne olacağını ilk bölümün 10. dakikasından anladığınız bir dizi daha... Yahu belli ki olmuyor. Senaryo yazamıyoruz. Tutalım Netflix'ten birini o yazsın, bizimkiler oynasın ama bu ekip değil… Fırat Danış ve Rıza Kocaoğlu'nun buralarda ne işi olduğuna mı üzüleyim, Murat Boz'u geçmişe götürürken taktıkları rezalet peruklara mı bilemedim. Gerçekten sevmeye zorlayarak izledim fakat biz dramada yokuz. Bir kitabın dizisini yapmıyorsak asla senaryo yazamıyoruz ne yazık ki. Ege'de çekilen, mekân parasından kaçmak için dağda taşta geçen, tatilli aşk ve meditasyon dizilerinin sonu gelsin bu ülkede. Fantastikte şu aralar daha iyi gidiyoruz vallahi oradan devam bence. ■ **PELİN**



EDİTÖRÜN NOTU: Tek notum: yeter. Yapmayalım Netflix dizisi falan. Hakikatten zorunda değiliz ya demek ki olmuyormuş. ★★☆☆☆



YÖNETMEN: Lawrence Kasdan **OYUNCULAR:** George Lucas, Dennis Muren, Phil Tippett, James Cameron, Steven Spielberg **IMDB NOTU:** 8.9

LIGHT AND MAGIC

Öyle bir şirket düşünün ki bugüne kadar izlediğiniz ve sevdiğiniz her filmin yapımında mutlaka bir parmağı vardır: Star Wars, Jurassic Park, Avatar, Titanik, Transformers, E.T… Aklınıza gelebilecek tüm süper kahraman filmleri ve daha pek çoğu… George Lucas'ın kurduğu bu şirketi, kuruluşunu ve amacını anlatan bu belgesel serisini Lucas'ın kurduğu en önemli şey olarak tanımlayabiliriz. Evet, Star Wars'tan ve Lucasfilm'den daha da öte; Skywalker Sound'dan daha da büyük bir kuruluş Industrial Light & Magic. Belgeselde de bahsedildiği gibi endüstriyel ışık ve büyü tam olarak VFX'in (görsel efektin) bir tanımı niteliğinde.

Lucas'ın "Yahu benim kafamdakileri ekrana yansıtabilecek bir kurum, kuruluş niye yok bu sektörde?" sorusuyla Nick Fury edasıyla bir grup destansı insanı bir araya getirmesiyle oluşuyor ILM. O zamanlar ilk Star Wars'u çekebilmek amacıyla kurmuş olsa da daha sonrasında topladığı müthiş ekip sayesinde bu şirketten Spielberg ve Cameron gibi ünlü yönetmenler de faydalanmak istiyor. Kafasında bir plan olup bunu hayata nasıl geçireceğine dair teknik bir bilgisi olmayan her yönetmenin koşarak yardımına sığındığı bir şirket haline geliyor ILM.

Pixar'ı hepimiz biliyoruzdur. Bizi büyülü bir dünyanın içerisine tutup çeken, inanılmaz animasyonlarıyla gerçekliklerini sorguladığımız bir animasyon stüdyosu kendileri. İşinde en ünlüsü desek yanılmayız. Peki nasıl mı ortaya çıkmış? ILM sayesinde. Star Wars'u yapacağım derken yetersizliklerin sonucunda eldekilerle bir yere kısa sürede varamayacağını keşfeden ILM ekibi Pixar adlı, yalnızca animasyon yapmaya yarayan dijital aracı bulmuşlar. Keşif o kadar ilerlemiş ki "Bunu bizden başka hangi ruh hastasına satabiliriz?" diye düşünen Lucas'ın imdadına Steve Jobs yetişmiş. Evet Apple olan… O gün bugündür de mucizeler yaratmaya devam eden Pixar işte ILM'den çıkan 3-5 kişi sayesinde kuruluyor. Yalnızca animasyon değil, teker teker işlenen film ruloları, kasetler ve görsel efektler nedeniyle aylarını harcayan kurgucuların, kurguyu bugünkü versiyonuna getiren programlara öncülük edişi; hatta ve hatta "Ben ILM'in yaptığı işlere hayranım, bu yüzden bu görsel efekt işine hayatımı adayacağım" diye sektöre atılan ve sonrasında ILM tarafından ismi duyulup işe çağırılan John Knoll sayesinde Adobe Photoshop'un kuruluşu da buna dahil. Yani öyle bir firma ki ILM, olmasaydı değil film sektörü, dijital görsellik gerektiren hiçbir alan şu an bulunduğu konumda olamazdı.

İşte bu yüzden bana kalırsa Lucas'ın yarattığı en önemli kuruluş Industrial Light & Magic'tir. Belki elleriyle maket yapmadı, belki bilgisayar başında animasyon ve görsel efektler için fare kullanmadı ama bunu yapan insanları bir araya getirdi ve çalışabilmeleri için ortam sağladı. Şu an bulundukları dallarda onlarca Oscar almış bu kişiler de Lucas olmasa bilinmeyecek hatta destek alamayacak üniversite öğrencileriydi çoğu. Bana kalırsa vizyonerlik ve iyi yönetmenliğin temeli bu. Belki müthiş bir senaryo yazarı değil Lucas ama neyi nasıl yöneteceğini, bu kadar alakası olmayan bir konuda, yaptıklarının neye yol açacağını 70'li yıllarda bu kadar iyi görmüş bir başka kimse olduğunu düşünmüyorum. Pardon bir de bu özellikleri taşıyan Steve Jobs var. Yine teknik işleri yapmamış olmasına rağmen vizyonu ve bakış açısıyla teknolojiyi değiştirmiş bir diğer isim.

Lucas'ın belgeselde söylediği, unutamadığım bir sözü var. Bugün bile hâlâ nasıl telefon kullanılacağına dair en ufak bir fikrim yok diyor. O zaman anlıyorsunuz vizyonun nasıl bir şey olduğunu ve nelere yol açabileceğini. İyi bir yönetici olmak için o konunun teknik ustası olmamak gerektiğini. Bu yüzden bu belgeseli izlemek için Star Wars'u sevmeye gerek yok. Doğru kararlar vermenin ve peşinden koşmanın nelere yol açabileceğini merak eden herkes Light & Magic'i izlemeli.

■ **PELİN**

EDİTÖRÜN NOTU: Bulunduğumuz çağın en iyi buluşlarına yön veren bu şirketin kuruluş hikayesini herkesin mutlaka izlemesi gerekiyor.

★★★★★



SEZON 3

DOTA: DRAGON'S BLOOD

İlk sezonun incelemesinde "Dota, evrenini anlatma konusunda hiç bu kadar hevesli olmamıştı" demiştim. Bunu söylemek için çok aceleci davranmışım. Çünkü… Dota, evrenini anlatma konusunda hiç bu kadar hevesli olmamıştı. 3. sezon, "E siz 2 sezondur bu karakteri izliyorsunuz, haydi anlatıyorum artık kafama göre" tembelliğinden oldukça uzak bir şekilde hem karakterlerin motivasyonlarını hem de Dota evreninin yaratılışını anlatıyor. Bunu da gayet güzel yapıyor. Bir diğer deyişle ilk iki sezonun hatalarından ders çıkaran bir yapım var karşımda.

1. sezonu 2. sezondan daha çok sevmiş olsam da bu her iki sezonda da gözle görülen bir problem vardı: Tempo. Bölümler nerede hızlanması, nerede yavaşlaması gerektiğini resmen bilmiyordu. Gönül rahatlığıyla söyleyebilirim ki bu sorun çözülmüş. Hatta öyle ki ikinci bölümdeki savaşta yüreğim yerinden çıkacak gibi heyecanlandım, sonra bi' sakinleştim, ardından yine kalp ritmimin bozulduğunu hissettim. Kelimenin tam anlamıyla bir roller coaster tecrübesi yaşadım. Final konusunda da çok tatmin ayrıldığımı söylemem gerek. Ve hatta o kadar tatmin edici bitti ki yeni bir sezon gelmese bile gayet kabul edilebilen şık bir final olarak sayılabilir. Fakat hayranlar "4. SEZON/KİTAP HEM DE ŞİMDİ" diye çığlıklar atıyorken es geçilmesi mümkün değil. ■ CEVDET

EDİTÖRÜN NOTU: Evet artık puanda toplama çıkarma yapmaya gerek yok. "Çiçek" gibi sezon yapmış Studio Mir. ★★★★☆

SEZON 2

○ **YARATICILAR:** John Hoffman, Steve Martin ○ **OYNAYANLAR:** Steve Martin, Martin Short, Selena Gomez ○ **IMD NOTU:** 8.1

ONLY MURDERS IN THE BUILDING

Aynı apartmanda oturmak haricinde tek ortak noktaları gerçek suç podcast'lerine tutkuları olan üç alakasız insanın apartmanlarında işlenen bir cinayeti çözmeye karar verip bir de üstüne kendi podcast'lerini yayınlamaya başlamaları hoş bir fikir. Kendi aralarında yaptıkları bir geyikten yola çıkarak podcast'in adını 'Sadece Apartmandaki Cinayetler' koymalarını da anlarım... Fakat bu podcast'in (ve de onu konu alan dizinin) 3.sezona yelken açması? Acaba senede kaç cinayet işleniyor sizin apartmanda? Gerçi apartman New York'un popüler bir bölgesinde olunca belki de boş daire beklemekten sıkılan potansiyel kiracılara karşı dikkatli olmak lazımdır, bilemiyorum.

Şaka bir yana gerçekten de kendilerini kıstırdıkları bu niş konuya rağmen hiç de kendini tekrar etmeden, sıkmadan, bomba gibi giden bir dizi yapan ekibi alnından öpmek lazım. Hele ki hikâyenin çoğunun aynı apartmanın içinde geçtiği hesaba katılınca karakterlerin sempatikliği, kurgunun ince detayları ve dedektiflik hikâyelerinin tuzu biberi olan ters köşeleriyle izleyiciyi ekrana bağlamadaki maharetleri daha da ön plana çıkıyor.

Karakterler demişken, genellikle Mabel Mora hikâyenin bel kemiğini oluştururken ekibin iki ihtiyar delikanlısı Oliver Putnam ve Charles-Hayden Savage işin komedi kısmını sırtlanıp götürüyor. Zaten Charles eski bir oyuncu, Oliver ise başarılarından ziyade başarısızlıklarıyla meşhur bir Broadway yönetmeni olunca bu ikisinin başının altından absürt fikirler ve türlü türlü drama çıkmasa şaşardım. Dedektiflik hikâyelerini zaten severim ama aşırı zeki ve biraz huysuz dedektiflere dair onlarca hikâye okuduktan sonra bu ekibin şapşal ve samimi acemi dedektiflik macerasından çok daha fazla keyif aldığımı fark ettim doğrusu. Karakterlere o kadar ısındım ki cinayeti çözmeseler de olur, canları sağ olsun. Zaten bir apartmanda hepi topu kaç cinayet işlenebilir ki? ■ BURCU

EDİTÖRÜN NOTU: Hikâye güzel, oyunculuklar güzel, samimi ve eğlenceli bir dedektiflik hikayesi. Üçüncü sezonu Arconia'nın önünde sandalyede bekliyoruz ★★★★☆





SEZON 4

IMDB NOTU: 8.5 **YARATICILAR:** Lisa Joy, Jonathan Nolan **OYUNCULAR:** Evan Rachel Wood, Aaron Paul, Thandiwe Newton, Jeffrey Wright, Ed Harris, Tessa Thompson

WESTWORLD

"This game ends where it began."

CAN ARABACI

Bir zamanlar yeri göğü inleten Westworld'ün dördüncü sezonu geldi geçti televizyonlarımızdan ve kimseler farkında bile olmadı resmen! Dergi toplantısında bu ayın dizilerini sayarken ben "Yahu Westworld izlemiyor mu hiçbiriniz?!" demesem unutulacaktı yani, düşünün artık. Hani bu Game of Thrones da değil ki, "Ay Daenerys unuttu ya o gemileri falan" seviyesinde bir felaket de yaşamadı topluca hafızamızdan silme ihtiyacı hissedelim. Tamam, kabul ediyorum ilk sezon çıtayı öyle bir arşa çıkarttı ki ne ikinci sezon ne de çokça eleştirilen üçüncü sezon onun üzerine çıkamadı. Ama yani zaten dürüst olursak çıkabilmelerinin çok da imkânı yoktu; zira şöyle bir bakarsak o çıtayı herhangi bir sezonuyla aşabilen dizi sayısı çok çok azdır. Bunu demekle birlikte üçüncü sezon daha "farklı" bir konsepte bürünmesiyle çoğu insan tarafından "Neresi Westworld ya bunun?!" şeklinde eleştirilmiş olsa da bence hikâyenin bizi alıp götürdüğü nokta olarak anlaşılabilir bir tercihti. Yine de insanların neyi sevmediğini ve diziye odaklanmakta neden zorlandıklarını da anlayabiliyorum.



Öncelikle dördüncü sezon her sezondan bir şeyler alıp onu bir güzel karıştırmış. Özlediğimiz park sahneleri de var, robotlar ve insanlar arasındaki modern dünya çekişmesi de kafa yakan "Bu şimdi simülasyon mu, gerçek mi? Hangi zaman dilimindeyiz?!?" anları da. Yine beklenmedik sağlı sollu yumruklar da sallıyor dizi, "Oha, nereye bağlayacaklar bu mevzuyu?!" diye merak edip apışıp kalıyoruz yine. Özellikle Caleb ve Christina bu sezon parladıkça parlamışlar hem oyunculuk hem de hikâye olarak. Resmen ikisini de izlemeye doyamadım.

Özetle bu sezon girdikleri yoldan geri basmak yerine hem eleştirileri dinleyip özlenen önceki Westworld tadını yakalamayı başarmışlar hem de işlemek istedikleri modern hikâyeyi de güzel bir şekilde taçlandırmışlar; ikisinin güzel bir sentezi olmuş. Ama hele bir de sezon finali var ki… Of ki ne of! Spoiler'a vurmadan diyebileceğim tek bir şey var ki, ilk sezonun tadını özleyenler arayı derhal kapatsın. Beşinci sezon beklediğinize çok yüksek ihtimalle değecek :) Tabii onay alabilirse, zira HBO hâlâ beşinci sezonu onaylamış değil ama hikâye tam finale doğru depara kalkmışken tutup da iptal etmezler diye umuyorum. Ederlerse gerçekten yazık olur çünkü.

EDİTÖRÜN NOTU: Westworld hâlâ ilk sezonun çıtasını geçemese de bu sezon finale doğru güzel bir depara kalkarak beşinci ve son sezona karşı umutlarımızı yeşertti. ★★★★☆



TEKKEN: BLOODLINE

YÖNETMEN: Kim Eui Jeong **SESLENDİRMENLER:** Kaiji Tang, S. Hiroshi Watanabe, Toshiyuki Morikawa **IMDB NOTU:** 6.8

DEMİRDEN YUMRUKLARIM ÇOK FENA KAŞINIYOR!!

CEVDET EMRE KIZILCAN

Tekken: Bloodline duyurulduğundan beri zerre beklentim yoktu. Hatta ortalama bir iş olur diye tahmin ettiğim için bu yazının içinde "Tek kelimeyle anlatın derseniz 'iyidir' derim. İki kelimeyle anlatırsanız 'iyi değildir' derim." diye siyasi şaka yaparım falan diye düşünüyorum da, yok arkadaş. Bu şakanın içinde geçen "iyi" kelimesini bile hak etmiyor Tekken: Bloodline. Hani 2010 yapımı live-action bir Tekken filmi var bilir misiniz? Felaket kötüdür. Şimdi bu anime ondan daha iyi o kadar da yerden yere vurmanın anlamı yok. Fakat "o film"den iyi olmak bir başarı değil ne yazık ki.

Şimdi… Size bir soru: Sizce Tekken: Bloodline hikâye olarak ne anlatıyor? A) Heihachi-Kazuya-Jin üçlüsü arasındaki gerginlikleri. B… Ya yok ya… Başka şık uydurmaya çalışmayacağım bile, evet bizim dede-oğul-torun üçlüsünü anlatıyor tabii ki. Şaka maka, Tekken markası yaklaşık 28 yaşında. O zamandan bu zamana kadar ama iyi ama kötü Tekken oyunlarının birçoğu hikâye anlatıyor. Tekken 7 bu hikâyeye bir nokta koydu hatta. Evrene dair farklı şeyler öğrenmek, farklı hikayeler dinlemeyi çok istiyorum fakat hiçbir Tekken materyali bana bunu vermiyor.

Haklı olarak "Ben Jin'in karizmasına ölüyorum, bu ailenin problemlerini freudyen olarak keşfetmek çok hoşuma gidiyor. O yüzden animede de bu ailenin anlatılması gayet de hoş bir şey" diyebilirsiniz. Fakat animenin sadece "öznel" değil "nesnel" sorunları da var. Bir kere her şeyden öte Tekken: Bloodline hikâyesini çok kötü anlatıyor. Hani artık hem dövüş sanatlarıyla ilgili olan içeriklerde hem de Tekken adına klişeleşmiş içindeki gücü çıkar, sen Mishima ailesindensin geyiklerini bir kenara bırakıyorum. Ogre'nin saldırısı üzerine dört sene geçiyor anime içerisinde ama o kadar kötü bir "karakter gelişimi" geçişi ki… Onun dışında hiçbir karakter kendi derdini tam olarak anlatamıyor. Sebepler için "kişisel" deniyor ama "Bütün dövüşçüler zaten kişisel sebepler için burada"nın altı bir türlü doldurulmuyor. Bundan ötürü bir süre sonra "E ASLINDA HERKES İKİ KELAM LAF ETSE ORTALIK SAKİNLEŞECEK AAAAAA!!" diye saçınızı başınızı yolarken buluyorsunuz. Animede tanıdık yüzleri görmek birazcık iyi hissettiren tek şey ama kelimenin tam anlamıyla görüyoruz sadece. "Bu bir Tekken animesi he, unutmuyo'sun bak... Yoshimitsu falan var!" niyetiyle gösterilen 2-3 saniyelik karakterler sinir bozucu olmak dışında hiçbir işe yaramıyor.

Animenin bir diğer problemi de takdir edersiniz ki hiçbir şaşırtıcılığa sahip olmaması. Hadi diyelim oyunları hiç oynamadınız ve Tekken evrenine dair zerre fikriniz yok. Animelerin açılış ekranlarında spoiler içermesi muhabbetine hakimim de yani EN AZINDAN OGRE'NİN TRUE FORMUNU KOYMAYIN DA SON BÖLÜMLER BİRAZ EPİK GEÇSİN YA! Öhöm… Pardon sakinim. "Hiçbir beklentim yoktu" dediğim şeye bu kadar eyyorlandıysam bilincimin altında bayağı da bir şey beklemişim demek ki. Gerçi nasıl da beklemeyeyim ki ben Tekken'i çok seviyorum. Fakat fena fillah bir Tekken sevicisi olarak size naçizane bir tavsiyem var. Bu animeyi izleyeceğinize size en yakın YouTube'a girin ve "Emir Yargın - Tokat" yazın. "DEMİRDEN YUMRUKLARIM ÇOK FENA KAŞINIYOR!" kısmında şarkıya eşlik edin ve bunu 6 bölüm 20 dakikadan 2 saat boyunca tekrar edin. Çok çok daha fazla eğleneceğinize adım gibi eminim...

EDİTÖRÜN NOTU: Çok kötü. Aslında bu kadarını söylemek bile yeterli ama vahim hikâye anlatımı, karakter kadrosunun harcanması nedeniyle hiç izleyerek vakit kaybetmemenizi öneririm. ★☆☆☆☆



INTERPOL
THE OTHER SIDE OF MAKE BELIEVE

Dünya Kupası gibi "4 yılda bir albüm" şeklinde çalışan Interpol döngünün tekrar başına geldiğini anlayınca yapıştırıverdi The Other Side of Make-Believe'i. Daha single'lardan tahmin etmiştim bunun aşina olduğumuz Interpol sesi olacağına. Öyle de oldu ancak bu albümde bir gariplik var. Ne zaman ve nasıl dinlediğime göre aldığım tat değişiyor. Bazen çok tekdüze ve hatta bayağı geliyor. Bazen de aradığım o "Interpol hüznünü" alıyorum. Bildiniz değil mi o duyguyu? Hani melankoli hali gibi değil, daha karamsar ama o kadar gerçekçidir ki bir şey de diyemezsiniz.

Bunu biraz da şarkıların ve hatta albümün heyecan verici başlayıp normalleşmesine yordum. Bildiğimiz tonlar, zaten enstrüman olarak hiçbir şeyi değiştirmemişler. "Aha!" diyorum, "Geliyor fav'a atmalık bir şarkı." Sonra Interpol'un o ilk iki albümünde gördüğümüz kozmiklik, trans hali olmayınca şarkıdan uzaklaşırken buluyorum kendimi. Aynı durum albümün geneli için geçerli. İlk şarkılar çok daha Interpol hüznüyle doluyken sonlara doğru gittikçe yavanlaşıyor.

Neticede The Other Side of Make-Believe asla kulak tırmalıyor. Yer yer güzel de parlıyor ama o altın vuruşu yapamıyor. Böyle ağzınıza bir parça bal çalmışlar gibi ortada kalıp bir sonraki Dünya Kupası'na artık diyorsunuz. ■ **MERT**

EDİTÖRÜN NOTU: oni, Fables ve belki Something Changed dışında Interpol'ün setlistinin çok değişmeyeceği bir başka Interpol albümü ★★★½☆



AMON AMARTH
GREAT HEATHEN ARMY

Son yıllarda, kendini sıkıştırdığı dar kalıbın içerisinde bocalamaya ve ciddi ölçüde tekrara düşmeye başlayan Amon Amarth'ın silkelenip eski günlerine dönüş sinyalleri vereceği bir albümü sabırsızlıkla bekliyordum. Great Heathen Army o albüm mü? Tam olarak değil. Ama tünelin ucunda ışık göründü bence.

En son hem farklı hem de Amon Amarth gibi hissettiren şarkı Deceiver of the Gods'taki Hel'di. Albüm öncesinde albüme ismini veren Great Heathen Army teklisini dinlerken de benzer bir hisse kapılmıştım. Sonrasında Find A Way or Make One'ın klibinde Johan Hegg'i palmiye desenli süveterle, alıştığımız kliplerden çok farklı ve abuk bir senaryonun içerisinde izlemek ve şarkının İskandinav mitolojisiyle uzaktan yakından alakasının olmaması da bir kıpırtı yarattı. Evet, Amon Amarth yavaş yavaş kalıplarını yıkmaya çalışıyordu: Get in the Ring ve Find A Way or Make One gibi şarkılar da bunun işaretleriydi.

Albümün kalanıysa tabii Nors mitolojisinden besleniyor ama zaten kimse Amon Amarth'a "Bırakın artık bu işleri" demiyor ki. Ben keçi Heidrun'u anlatan şarkıyı beğendim mesela, araştırma yapıp "Kimmiş bu keçi ve mitolojideki önemi ne?" diye öğrenmek hoşuma da gitti. Ha "Kimmiş o keçi? Heidrun!" seviyesindeki şarkı sözlerine ne demeli bilemiyorum, o ayrı. Saxons and Vikings ise Saxon'un da katkılarıyla albümde en sevdiğim işlerden biri oldu.

Great Heathen Army, Amon Amarth'ın gerileme dönemine son verme isteğini yansıtıyor bence. Ha, son zamanların en dandik albüm kapaklarından birini kullanmış olmalarını görmezden gelirsek bunu başardıklarını da görebiliyorum. Bir The Crusher, The Avenger, Versus the World, With Oden on Our Side seviyelerine tekrar çıkmaları belki mümkün değil ama yine de hayranlarını üzmeden ve en önemlisi de tekrardan heyecanlandırarak yeni albümler yapmaya başlarlarsa valla tadından yenmez. Aksi halde Johan'ın sakallarını Heidrun yesin. ■ **ESER**

EDİTÖRÜN NOTU: Amon Amarth yavaştan da olsa farklı bir şeyler denemek, eski günlerindeki gibi ağızlardan düşmeyen şarkılar çıkarmak için bir uğraş içerisinde. Henüz o seviyeye dönmüş değiller ama ilerisi için umutlandım ben. ★★★½☆



ARCH ENEMY **DECEIVERS**

Arch Enemy çalkantılı diskografisine rağmen melodik death metal dendiğinde akla gelen ilk gruplardan biri. Malumunuz grup bir değişim sürecine girdi, üyelerinin bir kısmı (en büyük reklam malzemesi olan solistleri Angela Gossow da dahil) gruptan ayrıldı. Yeni üyeler gruba dahil oldu… Hem de ne üyeler! Nevermore'un dahi gitaristi Jeff Loomis ve The Agonist'in ikonik solisti Alicia White-Gluz ekibe girdi. İşte Deceivers, bu toparlanma sürecinden sonraki, grubun küllerinden doğma çabasına ait ikinci albüm aslında.

Peki albüm nasıl? Kısa ve net: Oldukça başarılı bir melodik death metal albümü. Besteler akılda kalıcı, gitarlar hem Michael Amott hem de Jeff Loomis cephesinden oldukça başarılı, Alicia'nın brutal ve clean vokal performansı çok iyi. Deceivers, bir önceki albüm olan Will to Power'a göre çok daha iyi bir albüm. Ee? Peki sıkıntı ne?

Sıkıntı şu: Grubun potansiyeli çok yukarıda. Amott, Loomis, Alicia White-Gluz… Lise yıllarındaki Kıvanç şu kadroyu görse elleri titrer, albümü açarken şarıl şarıl terlerdi. Ama ortaya çıkan iş bu potansiyelin çok daha altında. Benim bu kadrodan beklediğim iyi bir melodik death metal albümü değil, bir başyapıt ortaya çıkartılması. Dünyanın en iyi şeflerinden, size harika bir yemek yapmalarını istiyorsunuz diyelim. Onlar da size çok lezzetli bir kuru fasulye pilav yapıyor. Yani tamam o da güzel de beklediğimiz bu değil ki be abicim… ■ **KIVANÇ**

EDİTÖRÜN NOTU: Başarılı bir melodik death metal albümü. Fakat Arch Enemy'den daha iyisini beklediğimiz gerçeğini değiştirmiyor. ★★★½☆



UNPROCESSED **GOLD**

Kalıplara takılmayan gruplara bayılıyorum. "Ne tarz müzik yapıyor?" sorusuna tek bir cevap verememek bana kalırsa oldukça güzel bir şey. Peki Unprocessed ne tarz müzik yapıyor? Şey… Tuhaf ve güzel.

Unprocessed, 2013 yılında Almanya'da kurulmuş ve Gold, grubun beşinci albümü. Yaptıkları müziği özetlemek gerekirse, yenilikçi bir "modern progresif metal" denilebilir. Başarılı bir vokal içeren Polyphia dersem sanırım ne demek istediğimi az çok anlayabilirsiniz. Tüm üyeler enstrümanlarına oldukça hâkim. Özellikle albümdeki gitar işçiliği (hem bass hem elektro) muhteşem. Vokalist Manuel Gardner Fernandes aynı zamanda inanılmaz iyi bir gitarist. Herife bakıp da kıskanmamak elde değil… Şarkılar ise oldukça değişken, fakat bir o kadar da akılda kalıcı. Gold da grubun diskografisinde geride kalmıyor, hatta bana kalırsa yaptıkları müziği bir adım da öne taşıyor.

Gold, tıpkı grubun diğer işlerinde olduğu gibi türler arası gezinip duruyor. Örneğin bazı şarkılar cayır cayır progresif metal hissi verirken, bazılarındaysa pop, R&B hatta techno tatları alabiliyoruz. Bütün bunlara, oldukça catchy nakaratların, tuhaf ve akılda kalıcı melodilerin eşlik ettiğini de unutmayalım. Fakat grubun olayını az çok çözdükten sonra şarkılar birbirine benzemeye başlıyor, onun da gelecek albümde rahatlıkla çözülebileceğine inanıyorum. ■ **KIVANÇ**

EDİTÖRÜN NOTU: Unprocessed yeni albümüyle tam gaz ileri gitmeyi sürdürüyor. Bu istikrar ile devam ederlerse ilerde daha isimlerini çok duyarız. ★★★★½

MACHINE HEAD **OF KINGDOM AND CROWN**



Machine Head'i tek bir cümleyle anlat deseniz "Konulduğu kabın şeklini alan yetenekli abiler" derim muhtemelen. Temelde groove/trash metal diyebileceğimiz türde bir müzik icra etmesine rağmen, rüzgâr nereye eserse birazcık oraya gitmekte beis görmüyorlar. "Nu metal mi popüler? Huuop, şefim koy oradan biraz rap nakarat. Ne, Amerika'da milliyetçilik mi tutuyor? Hadi o zaman, Irak'taki ABD askerlerine bir şarkı patlatalım" minvalinde bir çizgileri var uzun bir süredir. Maalesef diskografileri de bu şekilde gidiyor, bazı albümleri gerçekten harika olmasına rağmen, bazılarını açmaya insanın eli gitmiyor. Ayrıca grubun beyni olan Robb'un albüm çalışmalarından önce kafayı kırıp tüm grubu tasfiye etmesi de kafamdaki soru işaretlerini ikiyle çarpmıştı. Beklenti pek yoktu anlayacağınız…

Aman yarabbim, yanılmak hiç bu kadar güzel olmamıştı. Of Kingdom And Crown muhteşem olmuş! Machine Head hiç olmadığı kadar sert bu albümde. Üstelik grubun geçmişteki hiçbir albümüne de benzemiyor, sanki gerçekten küllerinden doğmuş gibi. Besteler akılda kalıcı, sololar karanlık ve sert (yeni gitarist Vogg sağolsun), alışık olduğumuz Machine Head groove'u yerli yerinde, Robb Flynn hem brutal hem clean vokalde harikalar yaratıyor. Konuk baterist olarak albümde yer alan Navene Koperweis her şarkıda şov yapıyor; hatta bazen gruptan cayır cayır rol çalıyor. Sonunda be… Sonunda yeniden Machine Head övülebilecek günler geldi!

EDİTÖRÜN NOTU: Sert müzikten hoşlanan herkesin mutlaka bir bakması gerek. Ne derler bilirsiniz, "Comeback is real!" ★★★★½

DATA

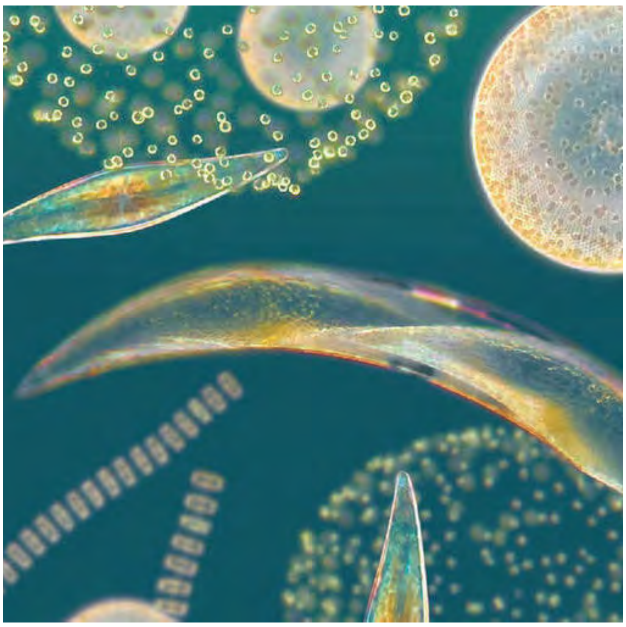
Gülhis her ay "Elon'lu haberler de hep bana kalıyor" diye isyan ediyordu, bu ay Gamescom'da olduğu için haber yazamadı ve bilin bakalım kimin sesi soluğu çıkmadı pek.

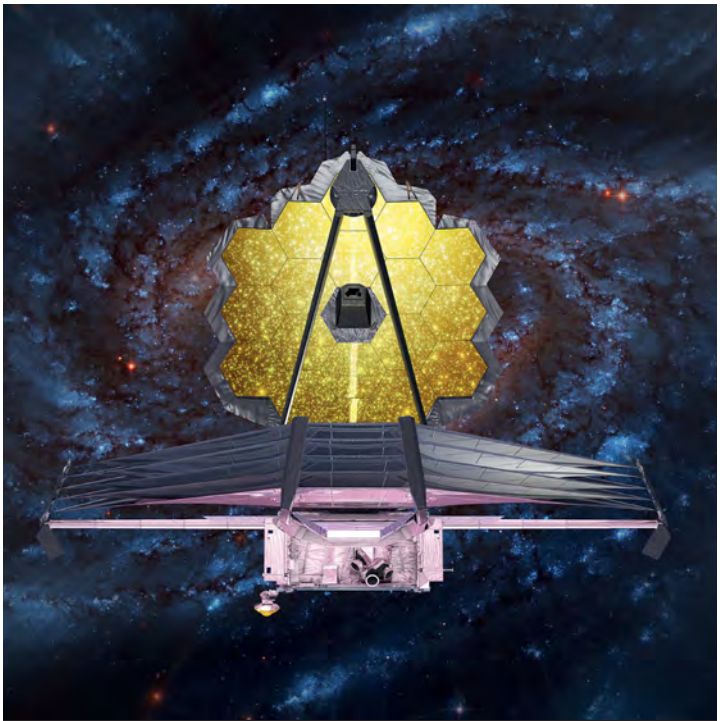
Tesadüf mü dersiniz?!!

Çare fotosentez!
Küçük planktonlar dünyayı kurtarabilir!

Dünyamızı düzlüğe çıkarmak için her iyi fikre ihtiyacımız var. Bu yüzden az önce okuduğum haberin hem çok çılgınca hem de çok mantıklı gelmesi hoş bir durum. Bilim insanlarının önerisine göre okyanuslardaki fitoplanktonları demirle beslemek Dünya'daki oksijen miktarının artmasına neden olabilir.

Dünya'nın oksijen ihtiyacının %50'si okyanuslardaki fitoplanktonlardan karşılanıyor. Halihazırda karbondioksit ve güneş ışığını oksijene çeviren bu minik arkadaşları aktive etmek için demir kullanılabiliyormuş. Dolayısıyla "Neden okyanusa biraz demir döküp de bu aktiviteyi geliştirmeyelim?" düşüncesinin çıkış noktası da bu kadar basit. Üstelik demirle etkileşime geçen fitoplanktonların 24 saat içinde fotosentez yaptığı gözleniyormuş. Bakalım bu yaratıcı ve çok da maliyetli olmayan fikri ne zaman uygulamada göreceğiz! ■ **ARES**





James Webb hünerlerini sergilemeye başladı bile...
Daha uzağı bulunana kadar en uzak galaksi!

James Webb teleskobu operasyonel hale geldiğinden beri birçok yönü hem bu sayfalarda hem de başka mecralarda haklı şekilde tartışılıyor. Gerçekten de astronomi tarihinde Galileo'nun teleskobu kadar önemli bir köşe taşı olmaya aday bir mühendislik harikasından bahsediyoruz ve bu övgüler boşa değil. Daha şunun şurasında ne kadar vakit oldu ki? Ama şimdiden Webb evrenin en uzak noktalarından görüntüler sermeye başladı bile önümüze.

Edinburgh Üniversitesinden bir grup astronomun yaptığı gözlem sonucu, dünyadan 35 milyar ışık yılı uzaklıkta (ve Büyük Patlama'dan sadece 235 milyon yıl sonrasında), yani bugüne kadar keşfedilmiş en uzak galaksiye gözlerimizi dikmiş olduk modern insanlar olarak. Aslında böylesi uzaklıkta bir galaksinin ışıkları muazzam derecede sönük ama teleskobun özel bir şekilde ayarlanması sonucu bu sönük parıltıyı kızılötesinde yakalamak mümkün olmuş. CEERS (Cosmic Evolution Early Release) adı verilen genel bir çalışmanın bir meyvesi bu keşif. Dolayısıyla göz dikilecek başka adaylar daha var.

Ama adayların da ötesinde, başka bir şey daha var: Tüm bu uzak galaksi adayları spektroskopik incelemeden de geçecekler. Bu ne demek derseniz, ışığın bileşen renklerini, yani spektrumunu incelemek demek. Yani ışık en baştan, yani görünür dalga boylarıyla ilk çıktığı yerden, gerine gerine kızılötesi dalga boylarına nasıl bir yolculuk izledi, bunu çalışmak demek. Bir sürü bilgi daha yolda kısacası.

Bu arada muhtemelen bu en uzak galaksi titri çok kısa bir süre sonra el değiştirecek. Malum teleskopla daha yeni "oynamaya" başladık denebilir. ■ **İHSAN A.**



Temiz okyanuslar hayal değil (mi)?

Böyle girişimlere ihtiyacımız var...

Dünya'da güzel şeyler de oluyor. The Ocean Cleanup isimli girişimin 2021 yılında başlattığı Büyük Pasifik temizlik operasyonunda önemli bir noktaya 1 yıl içinde ulaşılmış. Şimdiye kadar 100 bin kg plastik toplanmış. Okyanuslarda yüzen plastiklerin %90'ının temizlemeyi hedefleyen girişimin hedefine ulaşmak için bu başarıyı 1000 defa daha tekrarlaması gerekiyor.

Bahsi geçen rakamların çok fazla olması okyanuslarımızı ne kadar da kirlettiğimizin basit bir kanıtı. Öte yandan bu girişime yapılacak destekler ve farklı aktörlerin devreye girerek temizliği hızlandırarak her geçen gün daha temiz okyanuslara sahip olabiliriz. Aksi takdirde 1000 yıl kadar sabredecek bir Dünya yok.

Girişim ile ilgili daha ayrıntılı bilgi almak için internet sitesini ziyaret edebilirsiniz: theoceancleanup.com ■ **ARES**

İki ay boyunca kola ve gazoza boğulan farelerin hazin sonu...

Diyetinizi yeniden gözden geçirtecek bir araştırma.



Geçen sene yazın, bir süre boyunca sadece fast-food yemeklerle beslenilen bir farenin anlamlı şekilde aptallaştığını gösteren bir literatür taraması yayınlanmıştı. Bu ay da buna benzer şekilde 57 gün boyunca kola ve gazoz verilen farelerde de hafıza sorunları, bilişsel bozulma, diş çürümesi (buna çok şaşıran yoktur sanıyorum) ve karaciğer komplikasyonları gibi envaı çeşit sorun boy göstermiş.

Araştırmacılar fareleri yaşlarına göre üç gruba ayırmışlar: İki aylık, sekiz aylık ve on dört aylık fareler. Öncelikle en yaşlı fareler beyinleri durumdan en az etkilenen grup olmuş ama elbette sürekli kola içtiklerinden ötürü ehven-i şer olmak çok da bir işe yaramamış. Neticede hepsinin frontal korteksinde değişen seviyelerde hasar tespit edilmiş. Ama en ufaklar harbi fena çarpılmış, sokuldukları labirentlerde yolunu bulamamış çoğu.

Yani elbette fareler insan olmadığından ötürü kırk yılda bir bu tarz içecekleri içtik diye benzer sonuçlarla karşılaşacağız anlamına gelmiyor. Ama bu kadar da zararlı olduğu, bilhassa son yıllarda yapılan pek çok araştırmada gösterildiği üzere sabit olan ürünler için tıpkı sigar paketlerindekine benzer yeni uyarı etiketlerinin vakti geldi de geçiyor, ne dersiniz? ■ **İHSAN A.**

Besle kargayı...

Sohbet botuna anlam yükleme...

Meta tarafından geliştirilen sohbet botu BlenderBot 3, BBC ile yazışmasında verdiği cevaplarla gündem oldu. Onu geliştiren şirketin kurucusu ve CEO'su Mark Zuckerberg için kongrede verdiği ifadelerinde kötü bir performans sergileyip ülkedeki kutuplaşmaya olumlu katkıda bulunmadığı ve daha çok para kazanmak için insanları sömürdüğünü söylemiş.

Her ne kadar sansasyonel cevaplar da olsa, habere konu olan botun önemli bir yapay zekâ değil de internetteki bilgileri tarayarak karşısındakine cevap verebilecek kapasitede bir sohbet botu olduğunu unutmamak gerekiyor. İnternetin bir çöplük olduğunu ve doğru yanlış ayrımı yapamayan kişilerin de kötü etkilendiği bir ortam haline geldiğini düşündüğümüzde BBC'nin (hatta diğer haber sitelerinin) bu haberi yayınlaması biraz gereksiz görünüyor. ■ **ARES**



Ay, Apollo'nun kardeşi Artemis'e emanet…

İhsan: Ares selamlar. Bildiğin gibi bu ayın en büyük olaylarından biri Artemis programını başlatacak ilk uçuştu ama o da teknik bir arıza sebebiyle 2 Eylül'e ertelenince aslında önümüzdeki ayın da en büyük olayı oldu gibi. Bildiğin gibi yıllar sonra Ay'a tekrar insanları götürüyor NASA. NASA dememe bakma gerçi, bu sefer başka ülkelerin uzay ajanslarından, hatta SpaceX sağ olsun, özel sektörden de destek var. Bildiğim kadarıyla üç ayaklı bir proje, evvela bu 2 Eylül'deki fırlatmayla içinde insanlar varmışçasına denemeler yapılacak, her şey yolunda gidecek mi bir bakılacak. Sonrasında birkaç sene içerisinde de Ay'a insanları götürme hedefi var.

Birkaç detay daha: Astronotlar Ay'a inmeden, Ay'ın yörüngesindeki SpaceX roketine geçip oradan inecekler. Projenin uzun vadeli hedeflerinden biri de Ay'da kalıcı olmak, orayı astronotlar için bir eğitim alanına çevirmek ve en nihayetinde Güneş Sistemine yayılmak… Sonraki hedef de Mars olur tahmin edeceğin üzere… Kısacası her yanıyla heyecan verici bir proje. Son olarak gidecek astronotun kadın ve beyaz olmayan biri olacağı söyleniyor. Sen ne düşünüyorsun, heyecan verici öyle değil mi?

Ares: Öncelikle proje isminin çok güzel olduğunu belirtmek istiyorum. Ay'da kalıcı olma hedefine en uygun ismi seçmişler. Son zamanlarda NASA'nın SpaceX gibi özel şirketler ve diğer uzay ajanslarının ortaklaşa yaptığı çeşitli başarılı görevlerden sonra böylesine önemli bir projede bir arada olmaları önemli bir nokta. En azından bilim insanları seviyesinde ülkelerin anlaşabildiğini görmek sevindiriyor. Dünya'nın başına gelecekleri düşündüğümüzde hep birlikte başka yaşam alanları aramaya başlamanın zamanı geldi ve geçiyor.

Astronot seçimi konusunda da NASA'nın Disney'in süper kahramanları belirlemesini örnek alarak politik doğruculuk yapmaya çalışmadığını tahmin ederek güzel bir gelişme olduğunu düşünüyorum. Zaten modern zamanlarda Ay'a gidecek astronomun da kadın olması gerekirdi. Bu arada ben bu satırları yazarken kontrol ettiğimde 3 Eylül olarak görünüyor. Bu gerçekleşecek ilk uçuş insansız ve deneme olacak değil mi?

İhsan: İsimle ilgili şöyle tatlı bir detay daha var: Bildiğin gibi Amerika'nın önceki Ay'a insanlı gidiş programının adı da Apollo'ydu, yani Artemis'in erkek ikiz kardeşi. Şimdi de sahne ikiz kız kardeşin anlaşılan. Politik doğruculuk meselesine gelince: Olayın baş aktörleri NASA, SpaceX gibi Amerikan menşeili kurum/şirketler olduğundan Amerikan siyasetinin anaakım söylemlerinin program dizaynında etkili olması şaşırtıcı değil. Ha bu demek değil ki seçilecek astronot sadece kadın ve beyaz olmayan biri olduğu için seçiliyor. Bu iki özellik sadece pozitif ayrımcılık anlamında düşünülmeli bence, yoksa zaten işinin ehli olmayan birinin böylesi bir projede yer alması mümkün değil. Bir ülke vardı, en önemli bilimsel ve teknolojik araştırma kurumunun başına hayvanat bahçesi müdürü mü ne gelmişti, öyle olmaz yani.

Bu arada evet haklısın, fırlatma tarihi 3 Eylül olarak görünüyor. Ben kontrol ettiğimde 2 Eylül'dü ama o gün de hava şartları çok iyi değilmiş, ondan en son 3 Eylül'e ertelemişler. Ne diyelim geç olsun, güç olmasın. Son bir not düşeyim, özel sektör kamu ortaklığı ve uluslararası anlamda uzayda birlikte bir şeyler yapabilmek güzel şeyler ama Rusya'nın Ukrayna'ya saldırısı sonrası ISS'in durumu ve Ay özelinde olası bir Çin-Batı gerginliği de bu güzellikleri tehdit eden unsurlarA

Ares: Dolayısıyla Mars görevinin adının da Ares olacağını tahmin edebiliyoruz! Her şey plana uygun gerçekleşirse bir on yıl sonrasında Ay'da kolonizasyon konuları ciddi bir şekilde dile getirilmeye başlanır, sonrasında sıra Mars'a gelir ve biz de izlediğimiz bilim kurgu filmlerini yakalamış oluruz. Hatta yaşımız yeterse Ay'da yaşayan ilk insanları da görebiliriz. Öte yandan Civilization: Beyond Earth temasına sahip bir gelecekle de karşılaşabiliriz tabii ama böylesine heyecanlandırıcı bir diyalogda bu olasılığı düşünmek istemiyorum.

Olası bir Çin-Batı gerginliğinin Rusya ile diğer ülkelerin yaşadığı noktaya hiçbir zaman gelmeyecektir diye düşünerek bu konuda ortaklığın bozulmayacağını umut ediyorum. Buna bağlı olarak da güçlerini birleştiren bu kadar büyük kurum ve şirketin bu önemli görevin üstesinden gelmesi çok olası. Belki Türkiye Uzay Ajansı olarak biz de projeye dahil oluruz =)

Piksel Günlükleri

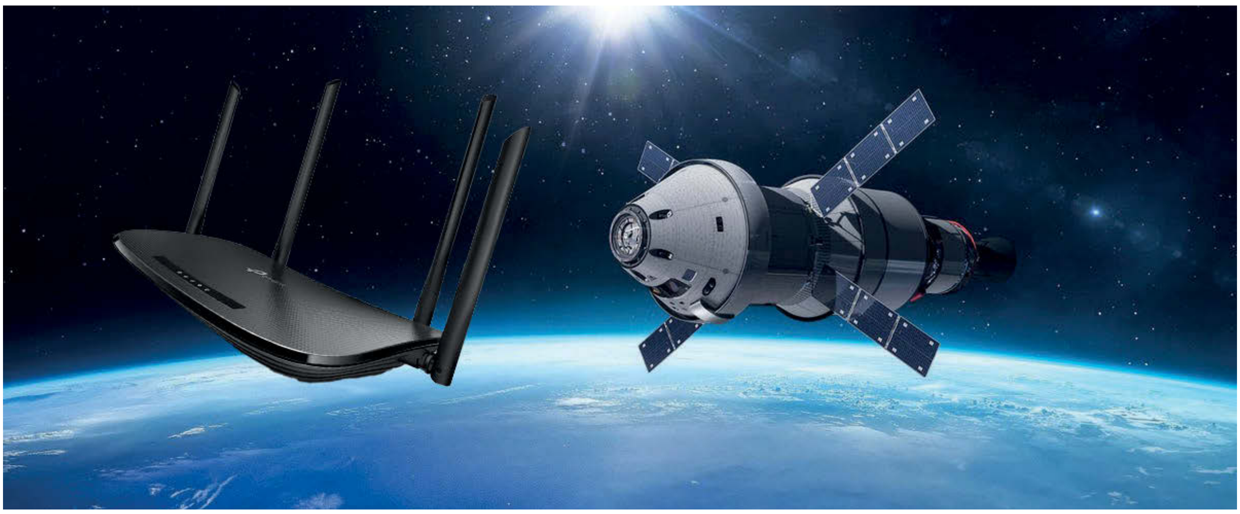
"SEN KENDİNİ NASA'DA MI ZANNETTİN?"

Sene 2006. Üniversiteye yeni başlamışım, kardeşim de liseye başlıyor. Daha annemizin bilgisayar oynamayalım diye ethernet kablosunu çıkarıp sakladığı yıllar... Sanırım yaşı o döneme yeten herkes aşinadır bu manuel ebeveyn kontrolü yöntemine. Şifreymiş, MAC adresi kısıtlamaymış falan bunlar yalan. Kabloyu sök çantaya koy çık, mis gibi.

Hayır, yedek kablomuz vardı evde onu takıp devam ediyorduk. Annem de bir süre sonra kendini geliştirip direkt modemi saklamaya başlamıştı. Tabii bunun üzerine kardeşim dedektiflik yeteneklerini geliştire geliştire Hercules Poirot ile aşık atacak hale geldi. Ben bilgisayarın orasını burasını kurcalaya kurcalaya bilgisayar mühendisliğine merak saldım. Arkadaşın odasına ikinci telefon hattı çekmişliğim falan var sırf çaktırmadan internete bağlanıp oyun oynayacağız diye. Bunun günümüz versiyonu da internet sansürlerinin herkesi VPN uzmanına çevirmesi zaten. Anneler bizi taa ne zamandan hazırlamış bu günler için. Anaların hakkı ödenmez valla! *(Oha ne biçim bağladı mevzuyu! -Can)*

Neyse, al kablo ver modem yaşayıp gidiyorduk fakat benim İstanbul'a taşınmam gerekti okul için. Anneannemde kalacağım, oraya internet bağlatmamız lazım. Fakat telefonun girişiyle benim odanın yeri çok zıt. Dedim ki "Wireless modem alacağım". Anlatıyorum böyle, "Kablo yok, havadan aktarıyor. Evin öbür ucunda da olsa fark etmez" falan filan. Bizim genç dedektif kahkahayı bastı hemen "Sen kendini NASA'da mı zannettin??" diye. Garibim, o kadar idrak edemedi ki kablosuz nasıl veri aktarılır… Annemle bunca zaman kablo kapmaca peşinde koşar mıydı kablosuz modem diye bir şey olduğunu bilse?

O gün bugündür hâlâ eve kablosuz bir cihaz alınacak olsun, "Sen kendini NASA'da mı zannettin?" diye makaraya sararız bizim oğlanı. Üzerinden geçmiş 16 sene, daha o çevirmeli modem sesi kulağımdadır… ■ BURCU







OYUNLARDAKİ İLK HAPTIC FEEDBACK DESTEĞİ

50 CENT FARKLA MOTOSİKLET KAZASI GEÇİRMEK İSTER MİYDİNİZ?

Video oyunları tarihindeki ilk Haptic Feedback desteği 1976'ya kadar dayanıyor. Sega tarafından oyun salonları için çıkartılan Moto-Cross da bu desteği sunan ilk oyun. Oyunu araştırırken Road Race, Man T.T. ya da Fonz şeklinde farklı isimlere sahip varyantlara denk gelebilirsiniz bu arada. Fakat özünde hepsi aynı oyun, sadece bölge ve reklam kampanyalarına bağlı olarak isim varyantlarına sahip o kadar.

Biz dosyamıza Moto-Cross olarak devam edelim. Moto-Cross adından da anlayabileceğiniz üzere bir motosiklet yarışı oyunu. Tabi dönemin çoğu oyunu gibi daha çok puan yapmak üzerine tasarlanmış bir oyun. Yol kenarlarına ve rakiplerinize çarpmadan ne kadar hızlı gittiğinize bağlı olarak puan toplamaya çalışıyorsunuz. Oyunun kullandığı Sprite Scaling'in de (Rakip motosikletlerin grafiklerinin size yaklaştıkça büyümesi) dönemi için bayağı ileri bir teknoloji olduğunu eklemek lazım.

Haptic Feedback özelliğine gelecek olursak da oyunu gerçek bir motosiklette olduğu gibi bir gidon ve gaz pedalları kullanarak oynuyoruz. Gidonu döndürerek aracımıza yön verirken pedalları da sıkarak hızlanıyoruz. Yol kenarına ya da diğer araçlara çarptığımız zaman da gidon titreşerek oyuncuya bir çarpışma hissiyatı veriyor ki bu da Moto-Cross'u tarihin ilk Haptic Feedback destekli oyunu yapıyor zaten.



Zamanı için ileri teknolojiler içeren Moto-Cross (ve varyantları) fena da bir başarı elde etmedi. Satıldığı ülkelerde en çok oynanan 20 Arcade oyunu arasına girdi, hatta Twin Course T.T adı altında iki kişilik bir versiyonu bile yapıldı. Ama en önemlisi de günümüzde Playstation 5 kontrolcülerinde bile kullanılan bu teknolojiye ilkel olarak da olsa öncülük etti.

Haptic Feedback demişken bu teknolojinin de henüz Türkçe'de tam karşılığını bulamadığını fark ettim. Dokunsal Geribesleme diyen var, Dokunsal Geribildirim diyen var; var oğlu var... O yüzden yazı boyunca İngilizcesini kullanıp durdum. Hangisini kullanmak istediğinizi de size bırakıyorum müsaadenizle. ■ EMRE S.

SEN BU OYUNU BİLMEZSİN

KENSEIDEN

[SEGA MASTER SYSTEM]

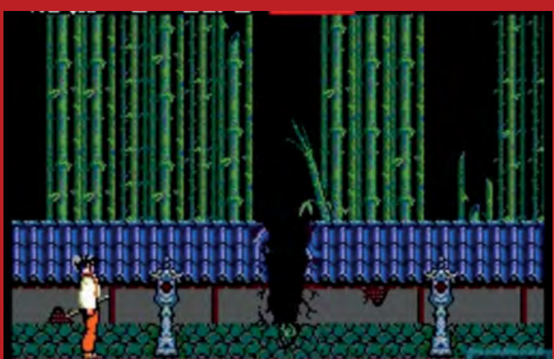
Kenseiden için Sega Master System'in Castlevania'sı diyebiliriz, daha doğrusu onun feodal Japonya'da geçen versiyonu. Hatta gene SMS'te Master of Darkness adında başka bir Castlevania çakması oyun daha var ki o da gayet kalitelidir bu arada. Onu da bu köşede önermiştim zaten.

Kenseiden oynanış açısından 8-bit dönemi Castlevania'larına hayli benzeyen bir aksiyon oyunu. Japonya'nın toplam 16 bölgesi boyunca ülkeyi istila eden canavarlara karşı savaşarak her zaman olduğu gibi gene Oda Nobunaga'yı durdurmaya çalışıyoruz. Oyundaki boss'ları yendikçe de yüksek zıplama gibi yeni özellikler kazanıyoruz ki bu açıdan biraz da Mega Man'i andırıyor açıkçası.

Oyundaki 2. Bölgeyi de bitirdikten sonra bölümlere istediğiniz sırayla girebiliyorsunuz bu arada. Aynı şekilde önceden bitirdiğiniz bölümleri de tekrar ziyaret edebiliyorsunuz. Bu da size yeni kazandığınız özelliklerle eski turlarda yer alan eşyaları toplama fırsatı sunuyor. 8-bit dönemi için çizgisel olmayan bir oynanış sunmayı başarıyor yani oyun.

Hem metroidvania türünü hem de klasik Japon kültürünü çok seven biri olarak ben büyük keyif aldım Kenseiden'den. Oynanışı, müzikleri, sunduğu özgürlük ve boss savaşları hayli keyifli. Ara ara biraz abartan zorluk canımı sıktı o kadar. Ne var ki oyun zamanında hayli iyi notlar alsa da Castlevania ve Mega Men gibi serilerin gölgesinde kaldığı için bu başarı satış rakamlarına pek yansımadı maalesef. Gerçek kıymeti de zamanla ortaya çıktı zaten. Türü seviyorsanız mutlaka denemenizi öneriyorum.

■ EMRE S.



SEN BU OYUNU BİLMEK İSTEMEZSİN

MORTAL KOMBAT: SPECIAL FORCES (2000)

Mortal Kombat'ın bir kimlik bunalımı yaşadığı ve serinin yalpaladığı bir dönem oldu 90'ların sonları 2000'lerin başlarında. Bu süreçte gerçekten serinin adına hiç yakışmayacak oyunlar çıktı, fanlar "Yeter artık seriye Brutality çekmeyi bırakın!" diye sayıklarken ne yazık ki bir yan seri olan Special Forces çıkageldi. Ve birkaç sene öncesinde zaten çok da sevilmemiş olan Mortal Kombat Mythologies: Sub-Zero'ya acaba haksızlık mı ettik diye düşünmemize sebep oldu…

Special Forces (aynen Mythologies: Sub-Zero'nun da olduğu gibi) standart dövüş formülünün dışına çıkan bir oyundu. Üçüncü kişiden aksiyona koşan Jax'i kontrol ettiğimiz ve bulmaca çözüp çok 90'lar tasarım kafası bir şekilde kapıları açacak kodları falan aradığımız, bölüm sonlarındaysa boss pataklandığımız bir yapısı vardı. Konu olarak da Jax'in öldürülen Özel Birlik takım arkadaşlarının intikamını almak için Kano'nun peşine düşmesi gibi tırt bir konusu vardı.

Tabii şu tarif ettiğim kısımlarından bile "sıkıcılık" akan oyunun bunları işleve dökerken daha da kötü şekilde halletmesiyle oyunun yerin dibine gömülmesi bir oldu. Ne o Mortal Kombat'ın akıcı komboları, sert oynanışını başarılı bir şekilde aktarabilmişti Special Forces ne de farklı bir türe başarılı bir geçiş sürecini başarıyla taşıyabilecek fikirlere ve tasarımlara sahipti. Oyun Playstation'a çıkış yaptı ama o kadar negatif karşılandı ki planlanan diğer platform çıkışları ve hatta devam oyunları iptal edildi. Serinin yaratıcılarından Ed Boon çıkıp "Ya ben Special Forces'ta çalışmadım zaten. Hem geliştirme aşamasında da çok olaylar oldu, valla ondan hep" diye açıklama yapmak durumunda kaldı. Ha, dediği de yalan değil, zira bildiğimiz kadarıyla yapım aşaması bir hayli çalkantılı geçmiş oyunun. Serinin yaratıcılarından bir diğeri olan John Tobias şirketten ayrılınca tasarımların bir kısmı son dakikada ciddi değişiklikler geçirmiş vs.

Günün sonunda Midway'in ve Mortal Kombat serisinin sicilinde kara bir leke olarak kaldı ama Special Forces. Hoş, Midway bundan birkaç sene sonra bir de Shaolin Monks'la denedi şansını. Ama çoğumuzun Mortal Kombat ismiyle barışması için 2009 yılında çıkan Mortal Kombat 9 reboot'unun seriyi baştan yaratması gerekti. ■ CAN





FINAL FANTASY XIV

Yine bir Final Fantasy XIV macerasıyla birlikteyiz sevgili okurlar. Yeni yamanın çıktığı (ve çocuğun yarı düzenli uyumaya başladığı) şu günlerde FFXIV anılarımı yad etmeyeyim de neyi edeyim? Tabii bunun bir sebebi de yeni açılan zindanlara yetecek zırh setini toplayabilmenin bir yolunun da eski zindan ve Raid'leri tekrar tekrar yapmaktan geçiyor olması olabilir. Zaten öyle olmasa kimse pas geçilemeyen videolarıyla 45 dakika süren Castrum Meridanium ve Praetorium'u yapmak istemezdi herhalde. Tüm zindanı chocobo kostümüyle bitirmek için ısrarla giren olur muydu olurdu gerçi? (Ben bunu yapabilecek birini tanıyorum ama neyse… -Can)

FFXIV'in böyle de bir yanı var, ciddi içerik gayet ciddili. Dragonsong çalmaya başlayınca bir saygı duruşuna geçip mendilini hazır edesi geliyor insanın. Ama çok yaygın da bir geyik potansiyeli mevcut. Mesela Limsa Lominsa meydanda her daim dans eden bir grup insan (kedi? tavşan?) görebilirsiniz. Dünya batıyor olsa Limsa'da "Hoşçakal Eorzea!" partisi döner. Gayrı resmi bir lore parçası olmuş durumda artık, yadırgamıyorsunuz. Limsa da böyle bir yer işte. Öte yandan 16 kişilik bol hikâyeli oyun sonu zindanına tesadüfen (ya da belki de değildir ama benim haberim yoktu bu toplaşmadan) bütün DPS'ler Dancer sınıfında girince hikâyesel açıdan çok absürt bir durum ortaya çıkıyor. Orada çıkmış oyun sonu Boss'u, anlatıyor işte benim felsefem şudur, sizi şundan dolayı dövmek zorundayım falan. Biz orada 8 tane dansöz kıyafetli tip, çakkıdı çakkıdı oynuyoruz. Zerre ciddiyet yok.

"İnsanoğlu kendi kaderini tayin..."

"Haydi oturmaya mı geldik?! Healer sen de gel... Atmıııış!!! Yetmiiiiş!!!"

Ya bi' durun, dinleyin adamı! Habire gerdan kırıp göbek atıyorsunuz diyeceğim fakat çok iyiymiş o hasar bonusları ya! Aynen devam… Sekseeen!

Oyunu ilk defa oynayan birisi var mıydı aramızda, bu tuhaf tesadüf karşısında canı sıkıldı mı bilemiyorum. Aman o Ironworks setini tamamlamak için beş kere daha girecek aynı zindana, bir sonrakinde sakin sakin oynama imkânı olur nasılsa. E haydi o zaman, bu trash kendi kendini kesmeyecek herhalde kızlar! Doksaaan!! ■ BURCU

MEDYA

ALBÜM // DİZİ // KİTAP // FİLM



KÜÇÜK CADI KIKI

Dikkat ettim de arkadaşlara film tavsiye verirken PG rating verir gibi "Çocukla da izlenir" altyazısı geçiyorum. O halde neden size de ailecek izlenecek filmler tavsiye etmiyorum sevgili okurlar? Kötü adamı, kavgası, gürültüsü olmayan bu şirin mi şirin Miyazaki filminin konusu hayatta kendi amacını bulmaya çalışan genç kız Kiki ve onun şipşirin siyah kedisi Jiji! Süpürgesini ve kedisini alıp ailesinin yanından ayrılan Kiki'nin büyü destekli kuryelik işini kurarak kendi ayakları üzerinde durmaya çalışmasını izliyoruz. Baştan konuya çocuk diye girdiğime bakmayın, ben filmi izleyip beğendiğimde otuz yaşında ve çocuksuzdum!

Yaşı benden büyük olan filmin görselliği hâlâ göz alıcı. Miyazaki'nin eserlerinde görmeye alışık olduğumuz sakin, huzur veren bir arka plan bana feci şekilde nostaljik hissettiriyor. Müzikleriyle de bu tatlı nostaljik atmosferi pekiştiriyor. Miyazaki canlı hissettiren yerleşim yerleri yapmayı çok iyi biliyor, arka planda işine gücüne bakan herkesin kendine has bir tipi, tarzı, yürüyüşü var. Üç saniye gözükecek işte demiyor, özeniyor. Dükkanlar, tabelalar ha keza… Bir de çocukların minyatür yetişkinler değil de sahiden çocuk gibi çocuk olmaları filmlerin o doğal havasını perçinliyor. Adeta fantastik bir animasyon değil de hayattan bir kesit izliyormuşsunuz gibi. Sözün özü ailecek beğeneceğiniz, tekrar tekrar izlenebilecek bir animasyon film Küçük Cadı Kiki. ■ **BURCU**

STEPHEN KING

UYKUSUZLUK

Yıl 1994. İlk İngilizce Stephen King kitabımı almıştım. Insomnia, yani Uykusuzluk. Üzerinde 9,5 sterlin fiyat etiketi var, o zamanlar da sterlin sanırım 25 bin lira civarındaydı. 250 bin lira civarı bir para vermiştim. Çok büyük bir koleksiyonun ilk adımıydı işte o.

Yıl 1996. Lisedeki İngilizce bilgimle okuduğum Insomnia'nın Türkçeye çevrildiğini Ankara Dost Kitabevinin raflarından bana bakan Uykusuzluk'u görünce öğrendim. Okuduğumu ne kadar anlamıştım ne kadarını beynim doldurmuştu bilmiyordum; büyük bir iştahla aldım o kitabı ve yine o büyük iştahla okudum. Uykusuzluğun pençesindeki Ralph Roberts her gece daha erken uyanmaya, sonunda da hiç uyuyamamaya başlar. Bu esnada başkalarının görmediği şeyler görür; insanları sarmalayan yaşam enerjisini, başlarından yükselen balon iplerini ve bu ipleri kesen beyaz önlüklü kel doktorları… Çok iyi bir romandır Uykusuzluk. 1996 yılında Remzi Kitabevi'nin yayınladığı Orhan Yılmaz çevirisi yıllar içinde ortadan kayboldu; kitabın baskıları tükenmişti, sahaflar bu romana çok yüksek fiyatlar koymaya başladılar. Bir nesil resmen bu kitabı okuyamaz hale geldi anlayacağınız.

İşte bu kitap yıllar sonra, bu Temmuz ayı sonunda Altın Kitaplar, ya da benim deyişimle "Stephen King'in Türkiye'de başına gelen en kötü şey" tarafından tekrar basıldı. Neyse ki tekrar çevirmeye veya anlamsızca kırpmaya kalkmayıp Orhan Yılmaz'ın çevirisini kullandılar ama kitaba yapıştırdıkları 160 TL fiyat etiketiyle de şaşırtmadılar. Er ya da geç onu da alacağım tabii ki, el mahkûm ama keşke Remzi Kitabevi, İnkılap Kitabevi gibi isimler King romanlarını basmaya devam etselerdi de şu romandan yıllarca uzak kalmasaydı Türk okuru. ■ **ESER**



HELLOWEEN

KEEPER OF THE SEVEN KEYS



"Alo, Michael bak beni dinle şimdi...

Defolup gitmek istiyorum, salın beni. Bıktım hepinizden lanet olsun!"

"Kanka Kai Hansen aradı, bi şarkı yazmış üff... kapın gitarları gelin. Hemen single yapalım, tekrar Avrupa turnesine çıkalım acil. Albümün ismi Salın Beni. Evet."

Kai Hansen'in Helloween'den ayrılma isteğini grup arkadaşlarına anlatmaya çalışırken yanlışlıkla grubun en popüler şarkılarından biri olacak olan "I want out"u yazması ironinin Power Metal camiasındaki tanımı olsa gerek.

Tam da yeni albümleri Keeper of the Seven Keys ile Helloween ismi Iron Maiden'ların yanında anılmaya başlamışken bitmek bilmeyen turnelere birazcık ara vermek isteyen Kai Hansen, bu ricası sürekli reddedilince albümün ikinci kısmı için bu şarkıyı yazıyor. Bunun üzerine beklediği tatil hiç gelmiyor ve daha fazla konser, daha fazla turne biniyor omuzlarına. Bu müzikal istifa dilekçesinden birkaç ay sonra da ayrılıyor zaten ve başka bir alman power metal grubunu alıyor kanatlarının altına. Tarzı Helloween'in eski halini anımsatan bu gençlerin adı... BLIND GUARDIAN!

Peki Blind Guardian'ın konumuz olan Keeper of the Seven Keys albümü ile bir alakası var mı? Pek sayılmaz, ama söylemeden geçemedim seviyorum kendilerini. Ayrıca Kai Hansen'in söylediği Valhalla da bir başkadır, alınma gücenme olmasın Hansi'ciğim. Sonrasında Gamma Ray'i kuran Hansen, 2016 yılında Helloween'e geri dönüyor üstelik. Siniri 25 senede geçmeyen Kai abimizi fazla kızdırmamakta fayda var demek ki.

Müziğimize geri dönecek olursak: Keeper of the Seven Keys, Avrupa tarzı Power Metal'i başlatan albüm diye anılmasının yanı sıra pek çok "En süper, en hiper x power metal albümü" listelerinde de yerini koruyor hâlâ. Albümün (bence) I Want Out kadar dinamik kıpır kıpır ve loop'ta dinlenmeye değer diğer şarkısı Future World, arkasından da Eagle Fly Free geliyor. Eğer ballad seviyorsanız, konserlerde eliniz çakmağa gidiyorsa albüme adını veren Keeper of the Seven Keys de tatlı, fakat 13 dakikalık süresiyle şeker komasına sokmaya müsait bir tatlı. Dr. Stein ise albümün ve grubun sevilen şarkılarından olmakla beraber benim gönlümde bu saydıklarım kadar büyük bir yer edinemedi doğrusu.

Power Metal'in vazgeçilmezlerinden biri, mutlaka dinlenmeli. Dikkat, 80'lere portal açabilir, deri pantolonlu adamlar çıkabilir… ■ **BURCU**



GINTAMA

Bir alternatif tarih hikâyesi aslında Gintama. Japonya'nın meşhur Edo periyodunda dünyaya uzaylılar saldırsaydı ve Japonya'yı savunmak samuraylara kalsaydı ne olurd— neyse, şimdi siz bu konuyu boş verin. Çünkü bu konunun neredeyse hiç önemi yok. Yani alabildiğine absürt hikâyelere ve sizi gülmekten çatlatacak mizansenlere arka plan olmak dışında…

2006 yılında başlayan Gintama, herkesle ve her şeyle dalga geçen bir seri. Bilhassa da kendisi ve ana karakterleriyle. Yani bunca yıllık anime izleyicisiyim, ana karakterlerin sabit bir arka planda sadece ses olarak konuşup konuşup da "Oh, tamam bu geyikle 3 dakikayı yedik. Geriye kaldı 20 küsur dakika. Eh, giriş çıkış animasyonlarını da sayarsak… Stüdyonun bütçesini kurtarabiliriz" diye dördüncü duvarı darma duman edişine başka bir animede denk gelmedim. Ya da istisnasız her seferinde gülmekten kendimi alamadığım favorilerimden bir tanesi, bölüm başındaki açılış sahnesinde motorla kayıp düşmeleri ve kendi aralarında "BİZ BUNU HER SEFERİNDE CANLI MI YAPIYORDUK? YAHU OPENING ŞARKISINI NASIL BATIRABİLİRSİNİZ YA?" diye kavga etmeleri. Ha, böyle söyleyince o kadar komik olmuyor belki ama Gintama size bu esprileri satmayı kesinlikle başarıyor.

Genel olarak her bölüm ayrı bir dalga olsa da ara ara ciddiye de biniyor ama. Böyle içinizden geçecek duygusallıkta bölümleri de var. Animenin sonlarına doğru hikâye ciddi şekilde hız kazanmışken pat diye bitirdiler seriyi ve açıklama olarak da son bölümde ana karakterler çıkıp "Ya biz bu manganın yazarına ne zaman sorsak "Vallahi bitiriyorum seriyi" diyor ama bitirmiyor. Biz de animeyi uzatıp uzatıp duruyoruz o yüzden. Bıktık vallahi, bitiriyoruz biz. Sonunu da bir ara film falan yaparız artık" dediler. Hakikaten dediklerini de yaptılar bu arada. Amanto dediğimiz uzaylıların istilasıyla başlayan hikâyeyi de bağladılar geçen sene çıkan filmle birlikte.

Ha onlar bitirdi diye Gintama biter mi? Vallahi sıkıldıkça rasgele bölüm açıp izleseniz eğlenirsiniz. Gintoki ve Odd Jobs ekibinin Shogun'a istemeden yaptıkları eziyetler, "Zura janai Katsura da!", Elizabeth, Madao'nun gözlükleri, Hedoro'nun çiçeği, Dragon Ball göndermeleri falan derken kahkahalar asla eksik olmaz Gintama'dan. ■ **CAN**

Oyungezer

SAYI: 179 - 2022/09

ISSN: 1307-8933

Genel Yayın Yönetmeni (Sorumlu)
C. Serpil Ulutürk, serpil@oyungezer.com.tr

Göksu Evleri Ihlamur Cad. No13-B15A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL

Yayın Koordinatörü
Tuğbek Ölek, tugbek@oyungezer.com.tr

Yazı İşleri Müdürü
Can Arabacı, can@oyungezer.com.tr

Editörler
Eren Eryürekli, eren@oyungezer.net
Eser Güven, eser@oyungezer.com.tr
Gülhis Canpolat, gulhis@oyungezer.com.tr

Görsel Yönetmen
Aygen Göriş, aygen@oyungezer.com.tr

Serbest Yazarlar
Ali Sezgin, ali@oyungezer.net
Anton Semchenko, anton@oyungezer.net
Ares Aybar, ares@oyungezer.net
Burcu Arabacı, burcu@oyungezer.net
Cevdet Emre Kızılcan, cevdet@oyungezer.net
Emre Sümer, emre@oyungezer.net
Engin Vural, engin@oyungezer.net
Erce Güven, erce@oyungezer.net
Göker Nurbeyler, goker@oyungezer.net
İhsan Can Asman, ihsana@oyungezer.net
İpek Atam, ipek@oyungezer.net
M. İhsan Tatari, ihsan@oyungezer.net
Mert Gökhan, mertgokhan@oyungezer.net
Mustafa Mutlu Şenay, mutlu@oyungezer.net
Oğuz Erdoğan, oguz@oyungezer.net
Onur Kaya, onur@oyungezer.net
Ömer Akdağ, omer@oyungezer.net
Pelin Yiğit, pelin@oyungezer.net
Sabri Erkan Sabancı, sabri@oyungezer.net

Katkıda Bulunanlar
Kıvanç Güven

setimedia

Reklam İletişim
Tel: 0216 465 98 50

SETİ YAPIM VE YAYINCILIK Hizmetleri San. Tic. Ltd. Şti.

Yönetim Yeri:
Göksu Otağtepe Caddesi, No:65, Anadolu Hisarı
Beykoz / İSTANBUL
Tel: 0216 465 98 50
Fax: 0216 465 98 52

Küçük bir rica...
Oyungezer'lerinizi biriktirmiyorsanız çöpe atmayın. Eğer sizden sonra okuması için verebileceğiniz kimse yoksa, tekrar doğaya kazandırılmak üzere bir geri dönüşüm kutusuna bırakın.



180

RETURN TO MONKEY ISLAND

EKİM'DE OYUNGEZER'DE



OGZ

www.oyungezer.com.tr